



brother

● AVE EYE TXB | (日本) | (日本)

JBPス単数
エイデンステステス (022)2位
エイデンステステス (022)2位
エイデンステステス (022)2位
エイデンストステス (022)2位
エステス (022)2位
エステス (022)2位
エステス (022)2位
エステス (022)200
エステス (02

 Super Baseball Simulation

野球道Ⅱ

桜の花の開花とともに、静まりかえっていたスタジアムに男たちが帰ってくる。今シーズン、グランドの上ではどのようなドラマが展開されるのだろうか?長いペナントレースの幕は今まさに切って落とされようとしている。

●FM音源/FM PAC対応●ジョイスティック対応

MSX 2/MSX 2+ > ¥8,000

■企画/開発:3 本介9エ4本 〒681 大阪和八道市東本町6-10-1 TEL 0779-96-1966

○野球道 『データブック'91○

■ MSX 2 MSX 2+ 5月中旬発売予定/

¥2,500



打ちこまないですぐ遊べる! 50倍楽しめる!!



いろんなジャンルのゲームが何と50本/

あの「ファンダムライブラリー」のフロッピーディスク版が、今度から TAKERUオリジナルで登場です。

ただひたすら遊びまくるのもよし、プログラムを自分好みに改造するのもよし。

本は書店で、ディスクはTAKERUで、両方そろえて活用しちゃおう//

発売中/

今後、タケルのみで発売になります!

 $MSX_2 MSX_{2+} \rightarrow \frac{42,800}{}$

■企画/開発:徳間書店インターメディア

今度のTAKERUは、待たせない!!

もう、どこかで見ましたか?「NEW TAKERU」。「ソフトベンダー武尊」の生まれ変わった新しい姿を。どこが変わったと思いますか?色?そう、色も変わっていますね。でも、ホントはもっとスゴイ所が変わったんです!いってみれば、TAKERUの「脳みそ」がイッキにかしこくなったって感じかな…?だから通信時間もソフトの書き込み時間もマニュアルの印字

時間も、みんなみんなスピードアップ! だからもう、お待たせしません!! 他にも1万円札が使えたり、レーザープリンターが搭載されたり、TAKE RU CLUBができる etc…たくさんあって伝えされないつっ!! 夏頃には、キミの近くの「武尊」も「NEW TAKERU」に。 楽しみに待っててネ!!

S C 0 N E N

FAN SCOOP	
魅力のシステムを徹底紹介/	
信長の野望・武将風雲録	10
FAN ATTACK	
いちばんむずかしいシナリオーを徹底的に攻略	
提督の決断	14
FAN NEWS	- 4
ルーンマスター三国英傑伝 三国志の英雄たちで、すごろくゲーム	106
レイ・ガン エルフならではのさらわれた美少女を救うRPG♡	108
DMfan ディスクステーション25号 ピンクソックス5	102
PROGRAM	
ファンダム	35
1 画面10本+N画面3本	4.4
ファンダムスクラム マシン語の気持ち	44 46
スーパービギナーズ講座	48
BASICピクニック たしなみとしてのフローチャート	30
FM音楽館	68
オリジナル:GAMEOVER、ドライブゲームラブソディ、ゲームミージック:『イース』』よりAPATHETIC STORY、『ファイナルファタジー』。よりチョコボくん、『スプラッターハウス』よりジェニファーのマッ一般曲:『華麗なロシアの踊り』/今月の世界初、こんなかんじてグラムつきCD紹介は『ブレイヴ・コンボのええじゃないか』	ァン カテ プロ
AVフォーラム ニュース	98
ゲーム十字軍	88
のぞき穴:FRAY、スーパーピンクソックス のぞき穴番外編:三国 I、プリンス・オブ・ペルシャ/歴史の散歩道:三国志 I 一騎討ちトーラント団体戦/マップコレクション:エメラルド・ドラゴンの魔王殿マップ第4回激ペナ大会:速報第1弾/	ナメ
情報 おもちゃ箱 FFB 最新GM情報、MSXフェスティバルの報告、FMパック、サークル編 4周年Q50号記念プレゼントほか	84 紹介、
ほぼ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト 今月はスペシャル	26
FAN STRATEGY 三国志 I:敵の強い武将の兵を弱い武将にまわす	28
記憶のラビリンス「ソーサリアン」ソーサリアンシステムを語る	100
ゲーム制作講座 シナリオはキミのハートで書け/	96
THE LINKS INFORMATION PAGE	81
毎日見出しを見て、新しい情報をキャッチ	
INTERODAL A TIOM	

INFORMATION

ON SALE

COMING SOON ドラゴンクイズ / 野球道 『選手データブック'引ほか新作ゲーム情報満載	110
MSX新作発売予定表 4月18日現在の情報	113
ソーサリアン移植計画 詳細速報/ソーサリアン開発生中継	24
いーしょーくーはまだかいな!? 悲しい知らせ…。でもめげないの/	104
FAN CLIP 仙台MSXフェスティバル	114
読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント	34
投稿募集要項	72
FAN RADAR	
ViewCALC _{Bb}	20
いよいよ発売/ MSXView専用表計算ソフトとおまけデスクアクセサリー	
特別企画	
SHIMBASHI 春のMSXシンポジウム	5
スクープ/ それぞれの立場の人が明かすMSXの素顔の魅	カ
「MSXはこれだからやめられない/」	
パソコン通信はじめの一歩	82
ネット内の同好会SIG(シグ)	
特別付銀	
ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテストに寄せられたCGをディスク・ステッーにしちゃいました!	カ

特製CGステッカー

●スペック表の見方

☎03-3431-1627 **② 2/2+ 6** 対応機種 **VRAM** 128K 6 セーブ機能 ディスク 🕡

Mファンソフト ● ●販売、あるいは開発ソフトハウス。●購入な どについての問い合わせのための、ソフトハウ スのユーザーサポート用の電話番号です。❸こ ったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応してい ることを意味します。また、松下電器から発売 になっている「FMバック」も同様です。ディス クの後の数字は何枚組かを意味しています。 ⑤ 対応機種 ソフトの仕様がMSX I で動くタイプのものは WSX (2/2+、MSX2は WSX 2/2+ MSX2+でしか動かないものはこう2+専用、turboRでしか動かないものは自己と表記されてい ます GRAM、VRAMの容量 MSX1の仕様のと きは、RAM容量によって動いたり動かなかった

りするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSXZ以降はほとんどの機種は VRAM128Kなので、あまり関係ありません。◆セーブ機能 ゲームを途中でやめても、そこから また始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シ ューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある 場合はそのことを明記してあります。 ③価格 消費税別のメ

ーカー側の希望販売価格です。 ⑨備考欄。

ターボトの高速モードに対応

●記事中の価格表記について とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

6,800円 0

●本書に関するお問い合わせについて 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金 曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。 なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりませ

203-3431-1627

109

こんどは

PONY TAIL SOFT

『ポッキー』『雀ボ 女のコをひ・と・り

エルフにつづく美少女アル バム第2弾は、ポニーテール ソフトに決定したぞ。気にな る内容はというと、『ポッキ 一』「雀ポーグすずめ」に新作 『ポッキー2』を加えたゲー ム紹介に、インタビューや原 画集など盛りだくさん。前回 好評だった美少女名鑑ももち ろん登場。女の子たちのプラ イベートな部分に深~く潜入 しちゃうから期待してもらい たい。そして今回目玉となる のは、ポッキー学園の徹底解 剖。指定の制服や水着はもち ろん、校歌や校則、校舎の見 取図なんかを大紹介するので お楽しみに。また、付録とし て超プリティなポスターもつ くので、いまから部屋の壁を あけておくように。この本ま るまる 1 冊読めば、ポニーテ ールの秘密がぜ〜んぶわかる ようになってるのだ!/



定価1,380円

B5判 特大ポスターつき / ☎03(3433)6231代

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

徳間書店

***MUISOAMY** 部 4月号からのこの特集も今回で最終回。 MSXの新しい可能性を求めて、『MSX Viewoなどのリポートや、MSXに実際 にかかわっている人たちの生の声を聞い てもらった。さて、今回はシメとして、 MSXを支える各関係者の方々に、率直 に<mark>語っ</mark>でもらった。これからのMSXに とって役にたてばさいわいである。 ★MSX SYMPOSIUM★MSX SYMPOSIUM★



MSXはほかのパソコンと違って、同じスペックのものが何社からも発売になっている。さらに一機種で450万台も売れていて、生まれてからすでに8年というほかに例を見ない長寿のパソコンである。そのMSXを支えてい

る各関係者の方に、率直にMSXについて語ってもらおうとお集まりいただいた。ちなみに、これだけ立場の違う方々が一堂に会したのはMSX史上初めてである。さて、どんなMSXの未来が見えてくることやら。



株アスキー システム事業部開発推進部MSX推進室

MS X推進室とはMS Xの発進地。 MS Xのコンセプトを考え、研究 をしている。また、発表会を開い たり、ハードメーカーやソフトハ ウスの窓口でもある。『MS X View』などの開発と販売も行って いる。加藤さんは多忙の松田部長 に代わって出席。

これだけ売らしてもらってます

お忙しいなか、お集まりいただきましてありがとうございます。さて、さっそくですが、最近ソフトを発売した各社の方に集まっていただいたのですが、今後の話をするまえに、売れ行きなどをふくめ、現在の状況を客観的にお話していだだけないでしょうか。(編)

加藤 昨年末にMSXViewを出しました。おかげさまでいま増産してます。また5月にはViewCALCとその後RAMカートリッジを出します。Viewのシステムが全部もっていけるので、ハードディスクよりアクセスが速く、使って気持ちいい環境になります。ViewのOSは公開しますし、セミナーも開

きますので、ソフトハウスの方々ぜひご協力をよろしくお願いします。

質補 タケルの売れ筋を年末から調べましたら、全体の25%以上がMSXということで、かなりMSXの比率が高いわけです。値段も2000~4000円ぐらいが主流で、そういう低価格が魅力なのでしょうか。またうちの野球

道II が高定価の8800円で出したのですがけっこういきましたし、今後もいいソフトさえ提供すれば、売れるのではないかと思っています。

三曽田 大戦略、スーパー大戦略ではそうとうの実績があります。そのおかげでだいぶ助かってるくらいですから。サーク I に関してはいろんな機種で出していますが、MS Xがいちばん売れています。機種別の売れ行きでいくと、ずっとMS X は年間トップです。MS X に助けられて、MS X で商売させてもらっています。

平賀 ワープロ事業部ということで、残念ながら売り上げ的に

※座談会は1991年3月28日(木)、新橋の中華料理店「新橋亭」にて行われました。また、出席者の紹介順などは当日偶然に決まった席順に準じています。なお、敬称は略させていただきました。

はワープロのほうがうえなんで すけど、問い合わせの数ではM SXのほうが圧倒的に多くて、 いまでもその状態はつづいてい ます。とくに、ふだん子供から の電話をあまり受けたことのな い、ふつうの大きな会社なので、 ちょっとめんくらいました。年 末は受注残があり、おわびだら けでした。A 1を作って以来の 活気でした。まだそれでも受注 残があります。今後もフル回転 で対応していきます。まだ買え ない人、ごめんなさい。それと、 最近大人の方からの問い合わせ も多くて、学校で使うというの はもとより、工場のLANで使 いたいというまじめなものが多 く、マイナーチェンジながら、 飛躍できた年ではなかったかと 思っています。

佐藤 光線銃をはじめとして、 あとウィザードリィⅢとフリー トコマンダーIIを出しました。 フリートコマンダーIIはすぐに リピートがかかりました。光線 銃は各メーカーの方にも出して いただけるように仕様公開しよ うと思っています。

栗野 昨年4月に三国志 II を出 して、これはロングセラーをつ づけています。年末にはランペ ルールを出しました。そして提 督の決断ですね。当初98版を出 して、Bビットでは出せないだ ろうと思っていたのですが、1 年半かけて容量の関係でROM 版のみの発売ということで出し ました。また、ターボ日だと速



いということで対応させました。 おかげさまで、初日からリピー トをもらいました。次は武将風 雲録を出します。

仁井谷 昨年98のソフトを出す まではパソコンのソフトはMS Xオンリーでした。 昨年ディス クステーションで12本、デラッ クスで5タイトル、ふつうでは 3タイトル出しました。MSX ではかなり売り上げはありまし た。今年度は昨年よりちょっと すくなめかな。

小坂谷 昨年の4月発売の予定

だったMIDIサウルスが今年 の1月14日発売になりました。 なかなか好評でしたし、かなり ゲームと比較して売れているの で、ツール類をもっと充実しよ うと思います。今後カラオケサ ウルスを作りたいと思います。 音の高低、テンポの速さを変え られるものを、と思っています。 田仲 ただひとりのユーザーで す。シロウトですが、プログラ ムはやっています。シロウトの レベルでいいますとMSXは他 機種に比べて画像処理関係がい ちばんやりやすいんですね。コ ピー命令やスプライトが便利で すし、教材を作るのにとっても いい。生徒にぶつけるには画像 をいかにきれいに見せるかが問 題で、そうじゃないとウケが悪 いんです。それに学校にはテレ ビではいくらでもあるし、それ につなげますから。また、MSX Viewだと大型のモニターさえ あれば、黒板になります。View のPageBOOKで、じつは動 物図鑑をやろうと思っています。



ブラザー工業 ㈱ 新事業推進室マネー

ソフトの自動販売機こと、ソフト ベンダー武尊を扱っている。そう いうわけでどっちかというと流通 のほうが主体なのだが、今回『ソー サリアン』の移植というソフトを作 る立場でも参加。また、今後もM SXでいろいろやっていきたいと いう我々の強い味方。



㈱マイクロキャビン

MS Xが世に出るまえからの大老



舗ソフトハウス。ターボR版の『F RAY」では、最後まで完成版のタ ーボRなしで開発。つねに基準以 上のソフトを提供。近々『サーク』 の外伝的な『ガゼルの塔』を発売予 定。三曽田さんは多忙の田中営業 本部長の代わりに出席。





松下電器産業株

ターボRでは唯一ハードを作って いる。MSXがスタートしたとき も各メーカーのリーダー的存在だ った。お休みごとの各地でのイベ ントにも熱心だし、『FMパック』 の再発売などの気配りもO。同社 のワープロ『U1』とのデータ互換 などけっこう大人に人気。

MSXはこれだからやめられない

みなさんMSXとのつきあいが長いし、売り上げもかなりいってら っしゃっているようですが、あえてMSXと関わっていらっしゃる 理由はありますか。ゲーム機のほうがもうかるのではないかと、い われたりしませんか。(編)

し、いいソフトを出せば売れる

箕浦 MSXのユーザーはさっ きもいったようにけっこういる というのもわかっているので、



●MSXがスタートして8年。だからみんなとの付き合いも長い。つもる話もいろいろ

やっていきたいと思います。ま た、流通だけをやるのではなく、 積極的にいいソフトを作ってい きたいと思います。

三曽田 うちがMSXをやって いるいちばんの理由は十分もう かる、ということす。98のユー ザーは多いですが、層はバラバ ラなんです。ビジネスユーザー もいれば、マニアックなホビー ユーザーもいる。MSXは逆に 持っている人はみんなゲームを 買ってくれる。我々としては夕 ーゲットをしぼりやすいのです。 佐藤 ゲーム機はROMでソフ トの供給をしますが、MSXは いまはディスクですよね。それ は、ディスクだとリスクが少な いんですね。後からバグが発見

子は(enretune)可能 (enretune) (enretune)

(株アスキー パーソナルソフトウェア事業部 ISG部長

MSX推進室とは違って独自にゲームの開発をしている。『ウィザードリィ』シリーズや、最近では『フリートコマンダーII』、光線銃を使った『ダンジョンハンター』を発売。佐藤さん自身はMSXとの関わりは古く、『MSX-Write』などの開発者でもある。



株光栄 営業部部長

光栄といえば、もう歴史シミュレーションである。最近では『提督の 決断』、『信長の野望・武将風雲録』 を発売。また、この秋に忍者もの で1本。来年春にももう1本予定。 粟野さんはパソコンの仕事を始め て約2年。そのまえはレコード業 界にいらしたという。MSXの音 楽面に興味があるという。



株コンパイル 代表取締役

MSXとの関わりは古く、かつて OEMメーカーとしてポニーの 『ザナック』など、多数制作。現在 では『ディスクステーション』で、 毎月低価格のMSXソフトを提供 しつづけている。MSXのソフト の発売タイトル数は、きっとコン パイルがいちばん多いのではない だろうか。今後とも活躍を期待。 ●田仲先生のお話がいちばん新鮮でした



されたとき、やり直せますし、
1枚の値段も安い。

加藤 そうそう、ROMはいままで何十万個売っていても、最後の追加生産を失敗すると、いままでのもうけがパーになることもありますしね。

三曽田 バグを出したとき、日 OMだと全部すてなきゃなんないんですよね。

小坂谷 それにマスターができ てから、発売までの時間がディ スクだと短い。

田仲 ユーザーも場所をとんなくて便利ですよ。

平質ところで、家電メーカーとしてはブランドイメージというものが大切で、ある日任天堂の冷蔵庫がよければ、松下の製品を買わなくなってしまうかもしれないなんて考えることがあります。そこで若い人向けのパナソニックブランドで、初めてA1を出すことになったのです。10万円以下のパソコンは今後は絶対に必要だろうということで、MSXにしたわけです。松下としてトータルに考えたうえで、はずせないと思っています。

佐藤 いまは98があってMSX があって、それからX68000やT OWNSでしょうか。ですからマーケットとしてのMSXの相対的な魅力が上がっているのに、なぜゲーム機なのかと思います。確かに売れるものは売れるけど、売れないのはパソコン以下ですから。信念としてはパーソナルコンピュータ向けのソフトウェアが基礎なのだというアスキーの考え方のうえに、今後もやっていきます。

乗野 パソコンのなかにしめる MSXのシェアは大きくて、な んでやるのかというと、ユーザ ーがそこにいるからにほかなら ないのです。MSXユーザーは ファミコンより高い年令層で、 そういう層にも今後も光栄のユ ーザーになっていってもらいた いし、その布石として今後もや っていきたいと思います。

仁井谷 当時は規格が統一され ていること、スプライトの動く 機種が魅力でした。そのころは MSXしかなかったのです。今 後ともこのままやっていければ と思います。ただ、いまは若干 苦しい。ディスクステーション に入れるソフトがないからなの です。そのかわり投稿の数はも のすごく増えています。さっき 田仲先生がおっしゃったように ユーザーにとってプログラムが 組みやすいハードなんでしょう ね。そういった面でMSXは大 好きだし、DSのはたす役割も 大きいのではないかと思います。 小坂谷 やりつづけているのは、 やっぱりもうかっているからと しかいいようがないでしょうね。 それにMSXというハードは得 意ですしね。

田仲 やっぱりプログラムしやすいということにつきるでしょうね。よく、ほかの学校の先生が来て、ぼくもやろうとしたけど挫折しました、っていうんです。そういう先生に限って98でやっていたりするんです。MS Xなら自分のお金で買えます。国や県、学校が買ってくれない、じゃなくてね。

加藤 家にほんとうにコンピュータが入ってくるのはどういう形かな、というのを模索しています。MSXがないと生活できないようなものにしたいですね。ちょっとおおげさですけど……。とにかくMSXが100になるまでがんばります。

我々の立場から望むMSXの姿

こういういろんな立場の人が集まったことがない、ということですからこの際、それぞれの立場から本音をぶつけてください。そして今後のMSXに期待することとはどんなことでしょうか。また新作の予定があったらついでにお願いします。(編)

三曽田 ぼく個人としては、M SXは大衆パソコンだと思います。ですから今後もこの路線でいってほしいと思います。それと、いまのMSXユーザーの人でこのままMSXのプログラマになろうという人は、あまりいないと思います。開発環境がよくないからです。よほど特殊な人でないかぎりMSX-Cを持

ってたりしません。ぜひ、アスキーの人にはそのへんに力をいれてほしいと思います。それと、いまははっきりいえませんが、 年末に新作を考えています。いまうちのメインスタッフでやっていますので期待していてください。

平質 うちとしてはとにかく数 を売りたい。今回のSTのとき



●アスキーの佐藤さんがソ連のMSX事情を紹介。プログラマの水準がすごく高いそうだ



も考えたのですが、機能を増や すと値段が上がる。それもいい のですが、我々としてはあえて、 10万円以下の値ごろ感を大事に しようと思ったわけです。キー ボードがついていても、よりフ レンドリーなものにしたいと思 っています。そして、一般商品 としたいですね。まだまだマニ アの商品ですから。

質浦 つぎの機種は出すのです

平質 松下としては、過去何年 も、毎年新しいものを出していま す。今後もそのペースですね。 佐藤 ホームパーソナルコンピ ュータとはMSXの枕詞として よく使われるのですが、むずか しいと思います。それより、コ ンピューティングがホビーとし て楽しいのがほんとうだろうと ングをいちばん楽しめるのはM SXだろうと思います。MSX はアップルIIの後継機であって、 楽しい機械だと思います。MS Xはまだまだ楽しくなると思い ますよ。

粟野 ユーザー層がどれだけ広 がるかということがソフトを作 って売る側には問題なので、物 価なども上がるのがふつうです し、松下さんの値ごろ感という のも、なかなかむずかしいと思 いますが、がんばってほしいと 思います。

仁井谷 投稿の数がさっきいっ たように増えているんです。そ ういうところがMSXの今後の 姿のような気がします。松下さ んをはじめ、ほかのメーカーの 人にもがんばってほしいですね。 また今後もさらに主旨をつらぬ いていってほしいと思います。

小坂谷 MSX100なんて互換 性をあまりひきずりすぎるのも よくないような気もします。い ま見ていると、全体として現状 維持的なふんいきがつづいてい るような感じです。できたら、 いまみんなで話した可能性を実 現させたスーパーMSXを作っ てほしいと思います。

田仲 えーっと教育関係でいう と、ビデオをふくめてテレビに つなげるということですね。仲 間といっしょに勉強会をやって いますが、ただ開発環境がいま いちかな。みんなエディタは98 を使っていますからね。いい機 械なのでみんなに使ってほしい と思います。

加藤 MSXでデメリットだと 思っていることは万能ナイフ的 なところですね。何にでも使え るだけど、何か1つ光るものが ないという点です。新しい機械 はぜひこの点をクリアしたいと 思っています。

質浦 いままで受け身の商売を していましたが、今度ソーサリ アンの移植を始めました。MS Xの市場を盛り上げるためにも、 少々リスクを負ってもやってい きたいと思います。松下さんが さっきおっしゃった方向でいく、 ということであれば、今後もが んばってやりたいと思います。 今年は4本ぐらい作りたいと考 えています。

現場からのご意見は貴重でした。

さらに、このように話をして

いる間にも、MSXの新しい素

顔がどんどん発見されているこ



株ピッツー取締役営業部長

MSXのソフトしか出したことが ないというめずらしいソフトハウ ス。『ファミクルパロディック』な どのかわいいゲームのほかに、『M IDIサウルス』、「グラフサウル スポッシンセサウルス」などのツー ル類の充実が特徴になっている。 今後もツールやそのデータ集など の企画が楽しみである。



大賽・中高等学校 教諭

この座談会のなかで唯一のユーザ -。学校(女子校である)では、教 室のテレビにMSXを接続して、 ご自分で制作されたプログラムを 使って授業をすることもしばしば。 MSXはグラフィックが強いので、 けっこう生徒のウケがよいそうで ある。現在はターボRで動物図鑑 を制作中。

座 談 会 を 終 え て 見 え て き た M S X の 素

今回のようにいろんな立場の 人が集まったことは、いままで 1度もなかったということに少々 驚きました。そういう点で有意 義だったと思っています。

思います。そのコンピューティ

それはさておき、今回の座談 会でMSXの市場はまだまだ熱 く、各メーカーの方もやる気ま んまんだということがわかりま した。また、田仲先生の教育の

とでしょう。MSXに関わるも

のの1人として、それを楽しみ の1つとしたいと思います。

最後に、貴重なお時間をさき、 たくさんのご意見をありがとう ございました。(編集部)

や む を 得 ず 欠 席 し ち ゃ っ た

ーさんソニー㈱バーソナルインフォメーション事業本部 **倉見尚也**さん のコメント 日 1 事業部企画設計課 1 係

今回の座談会は、やむを得ず欠席 しちゃいました。ので、ここでち ょっとだけいわせてください。 わたくしどもは、MSXを、最も 低価格帯のホビーパソコンとして 位置づけております。現在、MS X2+であるHB-F1XVを販 売しておりますが、やはり低価格 ということで、ちょっとパソコン をいじってみたいという方々にご 好評いただいております。このよ うに手軽に買えるパソコンはMS Xしかないわけですから、大切に していきたいと考えております。

や む を 得 ず 欠 席 し ち ゃ っ た リバーヒルソフト

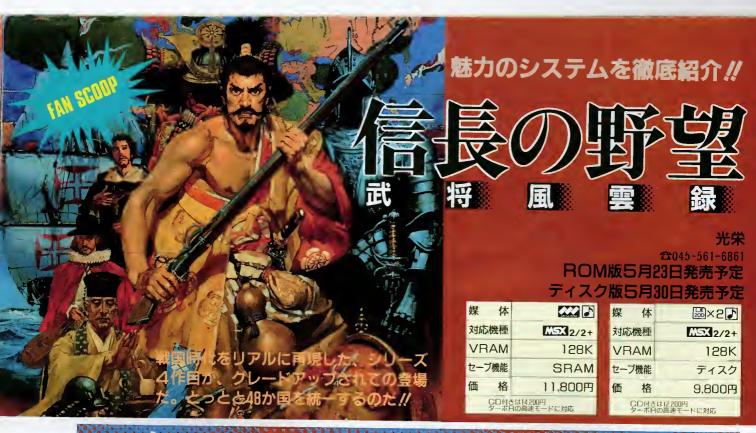
さんのコメント

マッパーにルソフト 全画開発部企画課マネージャー **宮崎慈彦**さん ㈱リバーヒルソフト

行けなくてホントにごめんね。M SXについて、ほかのメーカーの 人たちといっしょに語り合いたか ったなあ~。だって会社は福岡だ し、それに僕、結婚したばかりで ·····ブツブツ。

僕が思うに、これからのMSXは、

ソフトメーカー、ハードメーカー が一致協力することが大切なんじ ゃないかなぁ。お互いの持ってい る力をパワーアップさせ、新鮮な 発想で、MSXの魅力をユーザー にアピールしていかなくてはね。 がんばりましょう!



いよいよ、信長の野望・武将 風雲録が発売される。前作には なかった新しい要素も加えられ て、おもしろさ百倍だ。

どんなところが変わったかと いうと、東北と九州地方が増え て、全48か国になり、武将数も 約700人・大名数41人になった。 これ、自分の郷土の武将でプレ イしたかった東北・九州の人に は、うれしいかぎりだね。

システム的には、これまでの 信長の野望と同じように富国強

兵・戦闘というくりかえしなん だけど、文化・技術という新し い要素が加わっているから、茶 会を開いたり、鉄砲・鉄甲船を 作ったりと内政がしっかりして いることが強い国への第一歩な のだ。

光栄ファンも、はじめてプレ イする人も、眠るのがもったい ないと感じてしまう。さすが、 歴史シミュレーションの党めつ けといわれるだけのことはある

基本を制する者が日本を制する

シミュレーションゲームの鉄 則は、基本ルールを覚えること とコマンドをよく知ること、あ たりまえのことだからこそしっ かり守ってほしい。的確なコマ ンド選びが勝者への近道だから。

武将風雲録では、文化・技術 の新要素がいろんなコマンドに 影響をあたえている。新しくで きた製造コマンド。いくら使い たくても技術力がなければ使う ことができない。使えるように なっても文化が低いと生産費が 高くつく。結局、内政をしっか

○何事も基本が大切。この画面をずーと見 ていれば、きっと悟りがひらけるぞ

りやって国力を増強させるコマ ンドから使っていくのがいいか もしれない。

基本を制する者が、日本を制 する。忘れるな//



最初の家臣は6人

武将風雲録では、選んだ大名 能力値が最初から決まっている。 だから、だれでも同じ状態でプ レイを始めることができるんだ。 信長を選ぶと最初の家臣は日

人から始めることになる。この 6人と力を合わせて、戦国の世 を戦っていくのだ。全国を統一 すれば、数百人の家臣を持てる はずだ。



強い国を作るには、兵の数ば かり増やしてもだめ。兵を増や すにも金を払って雇わなくては ならない。内政がしっかりして いないと他の強国にたちむかう ことはできないぞ。

コツコツと国を豊かにしてい くのは、はなやかな戦闘とくら

べるとつまらないかもしれない が、ここでしっかりやっておく ことがあとで役にたつからがま んしてやっておこう。

国を豊かにするには、お金も 大事だけど、それよりも教養や 文化も大事っていうのがこのゲ 一ム。奥が深いんだ。

しばらくは、この開発コマンド 中心に進めていくのがいいだろ う。何度もいうようだが、金が なけば何もできないのだ。開 墾・治水・町投資など開発して おけば年貢、税収として戻って くるし民忠も上がる。一揆も起 きにくくなる。技術革新・金山 という新しいコマンドが増えた。 金を掘るには技術力が100以上 必要。技術革新をして技術力を 上げれば鉄砲・鉄甲船も作るこ とができるぞ。

武将風雲録の影の主役ともいう べき男が、堺会合衆今井宗久だ。 この男との友好度が政略にいろ いろ影響をもたらすのだ。友好 度が低いと鉄砲を売ってくれな いのだから、つらいところだ。 それなら、友好度を上げるには どうするか。ひたすら取引を繰 り返し総取引高を上げるのだ。 少しずつではあるが友好度は上 がるぞ。摂津とその隣接国では、 今井を茶会に招くと友好度を上 げることもできる。



では当前で 行いますない。

技術力を上げるコマンドが技術 革新だ。金山発掘技術・鉄砲製 造技術・鉄甲船製造技術などの 技術力をつけるのだ。技術力を 上げるのは、たやすいことでは ない。政治力95の織田信長で も、わずからしか上がらないの だから金山を発掘するのに必要 な100まで上げるのがいかにた いへんなことかわかるのではな いだろうか。

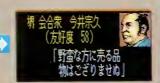
文化・教養を上げよ#

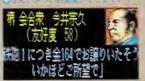
国の文化を上げ、家臣に教養を つけさせることが大名に与えら れた大切な仕事になっているの が武将風雲録の大きな特徴だ。 いつ起こるかわからない戦いの





合間に家臣の教養などつい忘れ てしまいがちだがアホな家臣は、 しっかり教養をつけさせてやろ う。今井宗久は教養のない武将 とは取引すらしてくれないぞ。 こころしてちょ!





これが茶器だ.



茶器というのは、戦国武将の名 誉ともいうべき大切な物なのだ。 それだけに、取り扱いには十分 注意しろ。



茶会を開く。参加した武将の教 養が上がる。戦国の世でもそれ くらいの時間を作るのが一流の 大名というものだ。

持起、小人主人为

山師が現れ「この国の金の埋蔵 量を調べましょう」といってき たら調べてもらえばいいだろう。 技術力が100以上になったらい よいよ発掘にかかろう。ただ、 金堀り職人は1ターンに1回 しか働いてくれないから注意し 3!!

おなじみの開墾

基本中の基本というべきコマン ドが開墾・治水・町投資。国を うるおす必須コマンドだね。い ちばん世話になるコマンドだか ら、効果的な使い方をつかむこ とが大切。収入に直接ひびいて くるからこまめに値を上げるよ うにしよう。しかし、かまわな いでおいても国民は、がまんし てくれるので、うまく操るコツ も覚えてくれ。要するに、各コ マンドのさじ加減が大事なとこ ろ。ムダなところにお金や時間 を使うのも考えものだ。



。農民パワーが爆発!! 一揆が起こった

際城も忘れるなん

栄養で 品建計 "M"

籠城戦にならないかぎり、あま り必要ではないが、敵に攻めこ まれてからでは遅すぎる。備え あれば憂いなしだ。

さあ、いよいよ軍備増強だ!!

整えて戦いにそなえ

コツコツ内政を充実させてく れば、そろそろ戦いに出てみた くなるのが、普通の人というも のだ。だが、戦いはそんなに甘 いものではない。コンピュータ は、常に最良の作戦を考えてい る。その武将と戦わなくてはな らないのだから、軍備を整え最 強の部隊で向かっていくのが被 害を最小にする唯一の方法だ。

兵を雇い、鉄砲を用意するの が基本だろう。雇った兵の兵忠 を上げたり訓練で鍛えることも 必要だ。鉄砲を手に入れるには、

兵

忠

訓

練

鉄

砲

鉄甲

船

買うか製造するしかない。教養 値が高ければ安く作れるし、安 く買える。文化・教養がここで も関わってくる。さあ、領地拡 大のため軍備を整え、戦いに備 えるのだ。さあ、いよいよ、ら しくなってきたぞっ/

何を行いますか



えれば敵も攻めこんでこない。

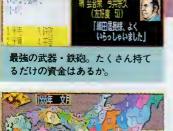
前作の徴兵が兵雇用に変わった。 つまり、金さえ用意できれば、 いくらでも兵をもてるんだ。で も雇ったばかりの兵は、ちゃん と働いてはくれない。戦局が危

> 金で雇った兵は、いわば「しろう と」。だから、戦闘のしかたをま ったく知らないんだ。それでは、 ちょっと困るよね。だから、こ の訓練コマンドを使って鍛えて

うくなってくると脱走したりす る。そんなことになったら大変 だね。金さえ与えれば忠誠心は 上がるから十分与えるのがいい と思うよ。

やろう。訓練コマンドは、金が まったくかからないから、行動 力はあるけど金はないなんてと きに使うのが効果的。最初はみ んな貧乏だもんね。







ゲームを始めて間もないころに、 確実に鉄砲を手に入れようと思 ったら、今井宗久と取引をする しかない。友好度が低いと売っ てはくれない。たとえ売ってく

鉄砲はとても高価だから、なか なか今井宗久から買うことはで きない。貴重な鉄砲を手に入れ られないのは、戦略的に不利。 しかし、武将風雲録では、闇商

れるようになっても、友好度が 低いと値段が高いんだ。早く友 好度が上がるように努めよう。 も~、民間人にこんなに頭を下 げなくちゃいけないなんてーっ!

人がたまに現れる。いつ現れる か、あるいは値段さえはっきり 決まっていない。だが今井宗久 から買うよりは安い。ただ、不 良品もあるので注意。



どんどん作るぞ。

技術力が250を越えたら鉄砲を 作ろう。100の鉄砲は200の足軽 とも十分戦える。 特に、籠城戦のときにはその威 力は絶対的だ。鉄砲は、製造を

> 技術力が500を越えたら鉄甲船 を作ろう。武将風雲録では海戦 ができるようになった。ただ、 安房と相模・武蔵間と瀬戸内海 沿岸でしか起こらない。だが、

命令してから3か月たたないと できてこない。製造中の追加も できないので計画的に製造する ように、こころがけよう。うー むシビアだね。

相手が籠城してしまったら海戦 は起こらないので、そんなに重 要ではないかもしれない。しか し、海戦が起きたときには、大 砲のある鉄甲船は強力だ。

敵を知り戦略をたてる。これぞSLG!/

情 も帰りました

○敵を知り、己を知ることが戦略をたてる 第一歩だ。忍者をどんどん使ってまわりの 国のようすを探れ

外



€まわりか徹だらい 同盟・婚姻をうまく使おう。しかし、 戦国の世いつ破棄されるかかわからない

36



○家臣を直接めんと ンド。その中でも、茶器没収は危険だ。忠 誠心が下がる。野に下ってしまうことも

訓 略



のどれも、成功する 成功しても、たいした効果を望めない。 れでもつい使ってしまうふしぎなコマンド

鉄砲を買う

信長と戦いをくりひろげる、主要大名たち

国力も充実し、軍備も整った ところで、いよいよ出陣だ。同 盟・婚姻・共同戦など利用でき るものはうまく使い有利に戦え るように作戦をたてよう。敵国 の1.5倍以上で攻めこむと相手は、籠城する確率が高くなる。 兵糧の準備はできているか。信長は、その野望を成し遂げることができるか。それは、プレイ しているキミの戦略にかかって いる。史実ではかなうことがな かった信長の夢をかなえてやっ てくれ。

では、主要14大名を紹介しよ

う。どの大名も全国統一を狙えるだけの十分な力をもっているから、信長以外でプレイする人は戦略をたてる参考にしてほしい。それでは健闘を祈る。

第一国

陸奥 伊達晴宗



独眼竜政宗の祖父にあたるのが、この晴宗だ。家臣が4人と少ないのが気になる。隣接 国が少ないのが執いだ。

第四国

越後 上杉謙信



越後は、石高・商業とも高い ので、初めから軍備に力を入 れられる。隣接している国の 情報をしっかりつかもう。

第十三国 相模 北条氏康



堅城小田原城は820という防 御度をもつ。風魔小太郎・北 条幻庵など特徴ある家臣を上 手に使いこなせ。

第十四国 甲斐 武田信玄



甲斐と信濃の2国を持ち、北 条氏康・今川義元と同盟を結 んでいる。家臣にも恵まれて いるので、プレイしやすい。

第十五国 駿河 今川 義 元



初めから3国を持っている。 家臣には松平元康(徳川家 康)がいる。尾張の織田・美濃 の斉藤には注意しろ。

第二十二国 越前 朝 倉 義 景



石高・商業・文化が高い。茶 器も良いものを持っている。 自分の能力と家臣には恵まれ ていないのがおしい。

第二十三国 美濃 齐 瓞 道 三



石高・商業はトップクラス。 兵も140と強力だ。斉藤義竜 は、史実と同じように忠誠心 が低い。要注意だ。

第二十五国 近江 浅井 久 政



技術力50は序盤戦にはいい設定。ただ隣接国が7国もあるのはつらい。美濃の斉藤道三と同盟が結べればいいのだが。

第三十一国 摂津 三 好 長 慶



初めから4国を持つ。各城主は能力値が高い。40・41国は 兵も少なく国も貧しい。敵対 している足利義輝には注意だ。

第三十七国 安芸 毛 利 元 就



領国は2つ。元就の三男・小 早川隆景は、優れた能力値を 持つ軍師として存在する。敵 対する周防・大内をたたけ。

第四十三国 土佐 長宗我部国親



四国地方の国は、どれも弱小国だ。この土佐の国でさえ、 兵は70、国は貧しい。3人の 家臣では、つらいところだ。

第四十四国 豊後 大友宗 麟



九州地方で、いちばんの強国 だ。120の兵と9人の家臣を うまく使い、肥前・龍造寺を つぶしてしまえ。

第四十五国 肥前 龍造寺隆信



鍋島直茂以外の家臣は、目立つものがいない。同盟国もないのは、つらい。わりと国が豊かなのが教いだ。

第四十八国 薩摩 島 津 貴 久



技術力250。すぐにでも鉄砲の製造ができる。100の鉄砲をもっと増やして九州地方を制圧してしまえ。

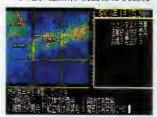


※ 戦争に勝つために

昭和16年。連合国の日本に対する経済封鎖は、日米関係をますま悪化させていた。そして11月になると状況を好転させるには、もはや武力しかないとの結論に達したのだ……。

短期決戦を目指し味方の被害を極力抑えて勝つことを目標としよう。この目標を達成するために、電気技術力を高く設定した。これは敵が我が艦隊を発見するまえに、電波探信儀で敵艦隊を発見するためだ。それから制空権を確保するため、航空機技術力にも力を入れておいた。

また、重点作戦目標は資源が



○せっせと技術力を引き上げよう



○技術の振り分けはこれでいいだろう…

豊富な南方の連合国基地に決定 した。少しでも連合国側との経 済力の差を小さくするのだ/

それから空母の完全修理も実行する。搭載機数を少しでも増やし、電波探信儀を搭載するためだ。まずは蒼龍と飛龍を修理しておくぞ。



○速度と対空火力に重点をおいて修理する

人 名	艦船	航空	作戦	勇猛
黒島亀人	14	19	64	5
古賀峰一	23	22	32	25
田中頼三	29	53	11	9
豊田副武	21	26	29	26
南雲忠一	4	23	49	16
西村 祥治	21	4	42	35
山口多聞	14	62	23	3
有 馬 正 文	5	42	44	11
伊藤整一	37	18	7	40
井 上 成 美	10	39	15	41
宇 垣 纏	5	21	20	56
及川古志郎	21	39	29	13
小沢治三郎	19	60	13	5
大西龍治郎	42	39	9	12
角田覚治	18	31	48	5
山本五十六	1	57	22	55
吉 川 潔	28	19	35	50
栗田健男	10	29	4	59
五 藤 存 知	38	26	50	18
友 長 丈 一	36	13	33	15



※ 資源地帯の制圧

重点作戦目標の達成のための 作戦は以下の通り。

戦艦2隻を主力とする第2艦隊がサンダカンおよびバンゼルマシン基地を占領する。また、この方面で最も強力なマニラ基地には、戦艦4隻を主力とする第3艦隊に占領させる。この3基地で敵の補給を分断する。

11月9日、補給の終わった第 2艦隊が出撃した。一刻も早く 目標を占領するために、艦隊の 燃料は50%しか積みこまない。 片道の燃料で十分だ。最初の目 標はサンダカン基地。

11月16日には第3艦隊が補給



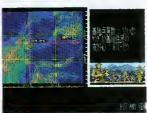
●原油の豊富なサンタカンを奇襲した。



○これが第2艦隊の主力だぞ

を終えて、マニラ基地の占領へ と出撃していく。こちらも艦隊 の燃料は50%しか積みこんでい ない。

11月17日、第2艦隊がサンダ カン基地へ到着。上陸を開始し た。完全に不意をつかれた敵は 抵抗できないままに壊滅してし



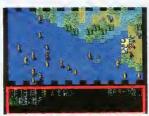
○兵員を現地調産。いいのかなぁ?



○これは、かなり強力な第3艦隊だ

まった。艦隊の燃料の補給をしつつ、サンダカン基地の住民友好度を上げておく。燃料の補給が終わったら、バンゼルマシン基地攻略へ出撃だ。

11月23日、第3艦隊がマニラ 基地への攻撃を開始。敵の配備 していた機雷で駆逐艦を失いな



○ハンゼルマシン基地にも上陸したぞ



○.複戦の繰り広げられるマニラ基地

がらも守備隊へ激しい砲撃を加 えていく。

12月1日には第2艦隊がバンゼルマシン基地へ上陸をし、あっさりと守備隊を全滅させて占領した。そして同日の夜には頑強に抵抗を続けていたマニラ基地もついに陥落した。



●抵抗の激しかったマニラもついに……

※ 大陸の重要拠点の制圧

奇襲作戦で制圧したマニラーサンダカンーバンゼルマシンの3つの基地。これで分断された連合軍のうち、大陸の重要拠点の制圧をしなければならなどが終名、比叡、霧島の4隻の高速、大を立ち、なんとか艦隊が輸送している40大隊でホンコンとハノイを攻略してもらいたい。内陸のジュウケイ基地には強力な地上部隊がいるから、包囲して補



●第4艦隊は練度の高い精鋭部隊だ!

給を絶つ必要があるのだ。また 敵艦隊の出現に備えて高速な水 雷戦隊を編成しておく。

11月27日、ホンコン基地守備 隊と戦闘に突入した。戦艦や巡 洋艦で砲撃を加えて、敵の砲台 や航空機を破壊し28日には占領 することができた。占領後は、 すみやかに補給するためタイナ ン基地へ寄港する。

どうやらまだ敵艦隊は発見されていない。我が日本軍の作戦 は順調に進んでいるようだ。



○筆5 乾炭け高速な水電戦隊として編6



○圧倒的な戦力でホンコン基地へ上陸開始。もはやホンコン基地陥落は時間の問題か?



○ホンコン基地が第4艦隊に空襲してきた



○ついにホンコン基地も占領/

※ そして、戦果の報告!

12月2日、第4艦隊はタイナン基地へ補給のために寄港した。 南方制圧作戦は予定よりも順調 に進んでいるぞ。

この時点で我が日本軍は、重点作戦目標をすべて達成している。敵基地の守備隊との戦いで被害を受けた艦艇は多いが、撃沈されてしまったのは駆逐艦2隻だけだ。沈没した駆逐艦はど

ちらも上陸作戦を支援中に機雷 に接触したのだ。さすがにこれ だけは防ぎようがない。その艦 の運を信じるしかないぞ。

目標が達成できたので、瀬戸 内海で訓練をしていた第1艦隊 を帰港させる。ここで戦果に対 する国民の評価が出された。

評価は78点だ。目標をすべて 達成したのだが……。やはり敵 艦隊を撃破していないというのがいけなかったのかもしれない。 どうも国民の評価は、なかなか厳しいようだ。それでも国民の 士気はフも上がった。これで予算と兵員が得やすくなったのだ。 これからの戦いが多少有利になるだろう。

破竹の勢いで侵攻していく我 が日本軍のまえに、敵艦隊はど のようにして立ち向かってくる のか興味のあるところだ。

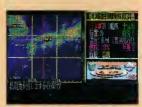


○これが今回の我が軍の被害だ

●これが戦果の報告だ。敵から基地を4つ奪い取ることができたが、敵の艦艇にはまったく被害を与えていない。この報告は両軍の戦力比較に便利だぞ

第1艦隊の仕事

重点作戦目標を達成したときに 第1艦隊が母港にいると戦果が 報告されない。つまり国民士気 が上がらず損してしまうのだ。 しかし目標達成直前に出港させ ておき、目標達成後に帰港すれ ば評価されるのだ。この技は頻 繁に使うことになるだろう。



●士気を上けるため特別食も出しちゃう



○訓練のために第1艦隊が出港する



○そして帰港してしまうのたった・・・

※ 敵艦隊の出現!

昭和16年12月10日、ついに敵艦隊を発見した。プリンス・オブ・ウェールズ、レパルスの2隻の戦艦を主力とするイギリス東洋艦隊だ。敵艦隊はサイゴン基地へむけて航行している。第4艦隊をサイゴン基地防衛のためタイナン基地から出撃させる。サイゴン基地は艦隊が到着するまで持ちこたえられるのだろうか。かなり不安だ。

12月11日、サイゴン基地航空 隊が敵艦隊を捕捉。攻撃をかけ ることができた。だが天候は非 情にも雨。ほとんど損害を与え ることができなかった。夜にな ると、ついに敵艦隊が上陸作戦 を開始した。敵兵員は24大隊。 これを迎え撃つ守備隊はわずか 10大隊しかいない。だが士気の 高い日本軍守備隊は敵上陸部隊 を各個撃破。被害を出さずに6 大隊を撃破した。

翌日も激闘が続く。まず12時

に航空部隊が敵艦隊に襲いかかっていく。今度は晴れていたので敵戦艦を2隻とも大破させることができた。だが16時になると敵艦隊が守備隊に対して砲撃を開始。基地の砲台が必死に応戦し敵戦艦を2隻とも撃沈することができたが、守備隊は5大隊を失ってしまった。

4日目になると待ちに待った 第4艦隊が到着し、かろうじて サイゴン基地は守られた。

だが敵艦隊はテニアンおよび マーシャル付近にも出現してい る。上陸はしてこないようだが どう対処するべきか?



○マーシャルの輸送船団が襲われている



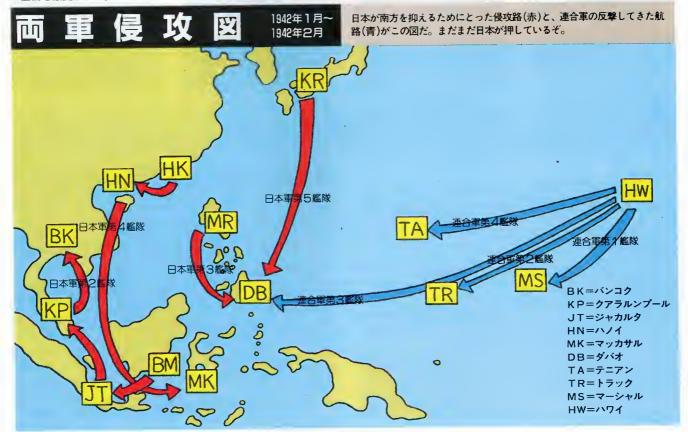
●テニアン基地へ現れた耐艦隊と交戦中の基地航空部隊、我が軍がやや不利か?



○またマーシャルの輸送船団か…



●サイコン付近の敵はこれ い月成した



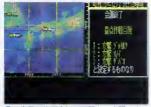
※ 安全な補給路の確保

占領した南方の基地の防衛を 楽にするため、防衛ラインを前 進させることにした。それはジャカルタ基地とダバオ基地を占 領することだ。それから孤立し た敵基地を、ハノイから南へ順 に占領していくことにする。

まず第4艦隊がハノイ基地へ上陸を始めた。圧倒的な戦力のまえにハノイ基地の守備隊は抵抗できないまま壊滅し、我が軍はハノイ基地を無傷で占領することができた。残り燃料の少ない第4艦隊は補給のためサンダカンへ寄港させることにした。第4艦隊が去ってすぐに敵艦隊がハノイ基地へ攻撃してきたが、たいした戦力ではないので見逃すことにする。

12月14日夜、第2艦隊はジャカルタ基地への上陸作戦を開始した。艦隊士気の高い第2艦隊は、敵にほとんど抵抗をさせないうちにジャカルタ基地の効力に成功した。さっそく補給して次の目標へ出撃だ。

12月16日夜には第3艦隊がダバオ基地へ上陸した。敵の守備隊が頑強に抵抗したため、18日に占領したときには、わずかな兵員しか残らなかった。



●2度目の作戦会議の結果だ。今回は楽 達成できそうだ



○上陸後4時間もかからずに、あっさりと ハノイ基地は陥落してしまった……



●ハノイ基地に襲いかかる耐難隊。これくらいなら、かまわなくても平気だな

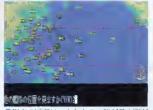


□圧倒的な戦力でジャカルタ基地に襲いかかる日本車第2艦線 □のま □ののでは、 □ののでは、 □ののでは、 □ののでは、 □ののでは、 □ののでは、 □のでは、 □のでは



于ME製油電水丸木 中華東京

●我か軍の重要な拠点になるジャカルタ基 地もついに陥落したのだ



●現在の戦況はこんなもの。我が日本軍が かなり押しているぞ



○ダバオ基地もかろうじて制圧。だが被害が大きくこの基地を守れそうにはない

※ 再び戦果の報告

ダバオ基地の占領で2度目の 重点作戦目標も、なんとか達成 した。前回と同様、瀬戸内海で 訓練をしていた第 1 艦隊が帰港 することになった。

今回の作戦行動中に、我が軍はまた1隻の駆逐艦を失ってしまった。これも機雷による沈没だ。まったく機雷というものは危険極まりない存在だ。

また、サイゴン基地近海で戦 艦2隻と駆逐艦4隻を撃沈した のだが、シナリオ開始時よりも 戦力が増えている。これは一刻 も早く資源地帯を完全に確保し なくてはなるまい。

この戦果報告で国民の評価は

86点がついた。前回よりもよく なっている。国民士気も9上が って66になった。

完全修理(技術開発)と訓練の 繰り返しによって、第1艦隊の 戦闘準備も整いつつある。3度 目の重点作戦目標は、続々と増 えつつある敵艦隊をどうにかし たいところだ。



●あっさりと達成したのに評価が高い



●シンガホール基地から出撃してきたイキリス艦隊は、この通り全滅してしまった。これでしならくは南方の基地を荒らされずにすみそうたぞ。

連合軍の反撃

ついに連合軍の大規模な反撃 が始まった。戦艦部隊が我が軍 の手薄な基地を狙って砲撃。さ らに敵機動部隊が我が軍の輸送 船団を襲っている。しかし無念 にも、迎撃できる艦隊が近くに いない。さらに敵はトラック基 地へ上陸してきた。決死の覚悟



で守備隊が抵抗するが敵は46大 隊も上陸している。やむを得ず トラック基地は放棄して、転進 という名の撤退をすることにし た。おまけにダバオ基地が奇襲 され、占領されてしまったのだ。 ダバオを襲った敵艦隊を無事に 帰してなるものか!



●トラック基地へ奇襲してきた敵艦隊





転進の決断

敵が上陸してきて、絶対にかな わないときは基地を放棄してし まうといい。勝ち目のない戦い て戦力を消耗するよりはその戦 力をほかのところで使ったほう がいいからだ。放棄するときは 資材なども忘れずに回収しよう。



○どうみても勝ち目はないだろう

連合軍の反撃は予想されてい たこと。基地の航空部隊でなん とか時間を稼いで、その間に決 戦の準備をするしかない。

バンコク基地など、我が軍の 背後を脅かす敵基地をどんどん 占領していくぞ。我が日本海軍 の各艦隊の士気は高い。おそら く今ならば敵の抵抗をふりきっ て、すぐに基地を占領できるだ ろう。第2~第4までの艦隊を 総動員だ。それからすでに占領 している基地へ、軍政のために 駆逐艦] 隻の艦隊を編成をして 派遣する。そして住民友好度を 上げてしまう。また目標が占領 ができしだい艦隊をマッカサル 基地へ集結。ソロン、ビアクへ の侵攻準備をしておくのだ。

12月24日夜、ダバオを占領し た敵艦隊が引き揚げようとして いるところに第5艦隊が襲いか かる。ここに激しい艦隊戦が発 生した。この海戦で敵戦艦を2



の南方の最後の敵基地もここに陥落した



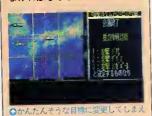
○マッカサルを攻撃する第4艦隊

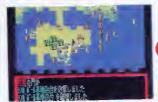
隻撃沈したが、第5艦隊の主力 である巡洋艦3隻が撃沈された ため、第5艦隊はサンダカン基 地へ退却させなくてはならなく なった。これはかなり厳しい状 況になってきている。

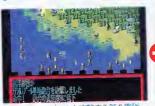
次回は遂に第1艦隊が出撃す るぞ。目標はもちろん敵艦隊を 撃滅することだ/

作戦目標の変更

予想外の敵の攻撃などで重点作 戦目標の達成が困難だと思った ら、すぐに会議を開いて目標を 変更してしまおう。目標が達成 できずに国民士気が下がってし まう、なんてことは絶対にさけ なければならないぞ。











●強力な航空部隊をかわしてなんとか占領

激しい戦闘が続くぞ!



♀グバオを占領した敵艦隊と格闘する第5艦隊の錐姿 霧がちょっと気になるところだ

FAN X RADARX

これまで付属アプリケーションを使うしかやる ことがなかったMSXView。しかし、いよいよそ の真価を発揮すべく、周辺ソフト(アプリケーショ

ン)が本格的に整い始めてきたぞ。今回は、その第 1弾『ViewCALC』と、デスクアクセサリ集『お まけディスク』を紹介するのである。

表計算 ViewCALC

アスキー ☎03-3486-8080 5月末発売予定

媒 体 対応機種 セーブ機能 ディスク 価 格 14,800円 MSXViewか必要

大量の計算をテキパキこなすクレバー(賢い)なヤツ!!

とてもかんたん。なのに高性能

表計算ソフトとはなにか、というと、極端にいえば画面上の表に書きこんだ数値を即座に計算して、結果を出してくれるソフトのこと。といってもおそらくピンとこないだろうから、右の大きな写真を見てほしい。いろいろと数字が書いてあるけれども、実はキーボードから入力したのはタイトル、科目、名前、それぞれの科目の得点だけなのだ。つまり、平均と合計の行、列はViewCALCが勝手に計算して勝手に書きこんだものなのである。

「なんだ、これくらい電卓でもできるじゃん」と思ったあなたは正しい。正しいがよーく考えてみよう。たとえば、このなかの萩本欽二(以下、欽ちゃん)の国語の得点が間違っていたっ//程度の訂正なら電卓でもまだガマンできよう。しかし、欽ちゃんの国語と理科、山木リンダの社会、若人あきこの算数と国語に手直しを入れたとしたらどうなるか? もう、ほとんどイチから全部計算し直しといっても過言ではない。

しかし、こんな大変な事態になってもViewCALCならへっちゃら。数値を書き換えた瞬間に計算しなおして、すぐに答えを出してくれるからだ。

ここでは平均と合計を例に上 げたけれども、なにも、これだ けってわけじゃあない。サイン、コサイン、タンジェントから平方根、あげくの果ては「目標額に対する定期積立金の積み立て期間数を求める」なんていうものまでViewGALGは即座に計算してしまう。まったく、全自動関数電卓とでもいいたくなるようなシロモノである。

もっとも計算をさせるためにはそれなりの準備をしなければならない。難しい言葉でいえば「セルに計算式を書きこむ」ということになる。かんたんにいえば、「どれとどれをどう計算して、どこに書きこむかを決める」ってこと。でも、これだってマウスでちょこちょこっとやるだけのかんたん操作ですんでしまうのだ。ViewOALOはやはり偉大だ、というわけだ。

さらに、入力した数値や、それによって得られた結果などをグラフにする機能も持っているから、数字を眺めているだけではわからない推移とか割合などもひとめでバッチリ。表示できるグラフは棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類だが、ふつうに使うぶんにはこの程度で十分だろう。

ちなみに、作成できる表の大きさは、最大横64×縦128。他のビジネス機用のものと比べると小さめではあるが、これも家庭用としては十分すぎるっ//



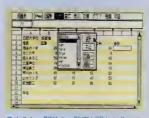
Q I 度 View CALCを使ったら、きっと電卓が特でないカラダになってしまうだろう。

関数入力は死ぬほどカンタン

計算させるのに必要なことは、 本文にもあるように「どれをどう 計算して、結果をどこに書くか」の 指定。しかし、実際はマウスで、



○答えを書きこむ場所を決めたら、入力→関数をクリック



●すると、関数の一覧表が現われる スクロールさせてお目当ての関数を探そう

- 1.結果を置く場所を決める 2.ウインドウに一覧表示される関 数から目的のものを選ぶ
- 3.マウスのボタンを押しながら、 計算させたい数値の上をツツーッ となぞる

この3ステップですべてが完了 してしまうのだ。もちろん、キー ボードから直接計算式と範囲を入 力することも可能。ただし、この 場合は、しっかりと表を見て間違 いのないように入力しないと、と んでもない答えが返ってくるぞ。

ドラッグするだけ!



○最後に、計算させる範囲をなそる。 〈反転した部分が対象となる部分だ

グラフはカルクの命ですっ

数字だけでは実感がわかなくて も、表で見せられると妙に納得し てしまうことがよくある。とくに、 なにかのパーセンテージを表した

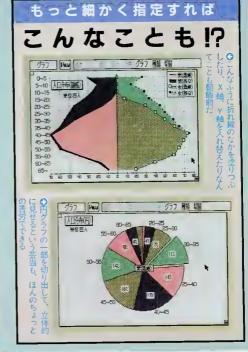
円グラフや、月々の変化を表した 折れ線グラフなどはその際たるも の。だから、グラフは表計算ソフ トには必需品ともいえるのだ。

さて、ViewCALCでのグラフ出 力はどうするかというと、かんた んなグラフでよければいたってお 手軽。項目と範囲をそれぞれ入力 するだけなのだ。項目とは、名前 とか何月とかというグラフの軸に そって書かれるべきもののこと。

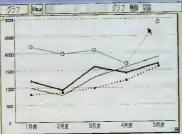
で、範囲のほうは実際にグラフに したい数値が書きこまれている範 囲を指定する。あとは円グラフに するか、棒グラフにするか、折れ 線グラフにするかを決定してやれ ば、あっというまにグラフが完成。 もっと細かい指定をすれば……。



円グラフにル **ラフ 種類 弱** 1777 Meu 成路グラフ 社会 88(42) 算**要** Q比率を明確に示したいならば、円グラフにおまかせ

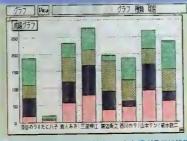


折線グラフに
//



○時間によって推移するものなどは、折れ線グラフで

棒グ フにル



●いろんなものの大小を比較するのなら棒グラフに決定

個德種也の互換性もバッテリ

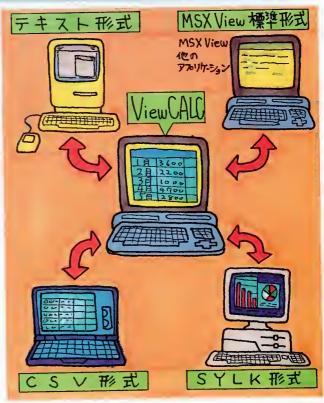
この手のビジネスソフトでは 他機種、他のソフトで作られた データとの互換性が結構ちゃん と保証されていることが多い。 会社などで、機械が入れ変わる たびにデータを最初から打ち直 すのが大変だからとか、理由は いろいろあるだろうが、なんに せよ喜ばしいことだ。

そういったわけで、View CALCでも互換性のことはし っかり考えられている。オリジ ナルフォーマットのView CALC形式のほか、 MSXView標準形式、テキス 卜形式、SYLK形式、CSV 形式のなんと、5つの形式のデ ータファイルが読み書きできて しまうのだ。

ViewCALC形式はまあ、 置いといて、MSXView標準 形式というのは、MSXView の他のアプリケーションから読 める形式のこと。今後出ると思 われるワープロソフトなどに計 算結果を渡す、などといった用 途に使えるはずだ。

テキスト形式とはその名のと おり、単なるテキストファイル。 エディタなどで手軽に読み出せ る形式である。

そして、とどめはSYLK形 式とCSV形式だ。日本一のビ ジネスマシンといえば、いわず と知れたPC-9801シリーズ。表 計算ソフトもロータス1-2-3や ら、アシストカルクやらさまざ まなものが売られているが、こ れらのソフトではたいていSY LK形式かCSV形式がサポー トされているのだ。ようするに、 ViewCALCで作成されたデ ータはそのままPC-9801に持 って行けるし、逆も可能だ。



おまけディスク (MSXディスク通信4月号)

アスキー 203-3486-8080

発売中

●MSXディスク通信4月号 媒 体 200 対応機種 MSX 2/2+ セーブ機能 ディスク 価 3,000円 「おまけディスク」は「MSXディスク通信4月号」に含まれています

待てば海路の日和あり。やっと出ました便利なDA集

MSXViewのメニューバー にある"View"というアイコン。 買ってきたばっかりの状態では、 ここに入っているのはシステム やプリンタの設定、画面調整と いった、ないと困るけど、べつ にありがたみを感じるほどのも のではない。どんなアプリケー ションを走らせていても使える アイコンなんだから、もうちょ っと便利なものがあると助かる んだがなー。DA(デスクアクセ サリ)の名が泣くよ、まったく。 とお嘆きの方も多うございまし よう。そんな願いがかなってか、 電卓やカレンダーなどの便利な

アイテムがぎっちりつまった口 A集がお目見えしたのだよ。拍 手で迎えよう、パチパチパチパ

とはいうものの、じつはアス キーから通信販売(定価+送料) で購入したMSXViewにはこ れらのDAはおまけディスクと してついていたりする。まあ、 店頭売りでは値引きされている のがふつうだし、送料もいらな いから、その差額ぶんというこ となんでしょう、きっと。

詳しい内容はこの下から右ペ ージにかけて連なる解説を読ん でいただくとして、ここでは入 手方法を記しておくことにする。 まず、近所にタケルがある人。 この人たちはタケルに3000円放 りこめば、たちまち出てくるの で、それでよし。

タケルに縁がない人は、アス

キー直販部MSXディスク通信 係に電話して通信販売の方法を 聞いてみよう(203-3486-7114)。 ちなみに送料はサービスだそう だ。くれぐれも、91年4月号と いうのを忘れないように //



○これで、さびしかったDAウイン ドウもドーンとにぎやかになるぞ



暗算が苦手でも平気

今や、1人1個は持っていると思われる電 卓だが、いざ使おうとしたときに机のなかか ら探し出すのは案外面倒なもの。とくに整理 癖のついてない人だと2~3日出てこないな んてザラだ。あんまり出てこないと、もう1 個買ってしまったりして不経済きわまりない。 そんなときはDA電卓。ルートやパーセント 計算、メモリ機能はないが、四則演算なら右 に出るものはいないぞ。もっとも、四則演算 のできない電卓はあまり使い物にならないが。 それはともかく、文章やプログラムを書いて いるときなど、出番の多いDAであろう。



50年先の予定も立てられる

カレンダーも、1人1部以上100部以 下は持っている、あるいは壁に貼ってあ るであろうアイテム。しかし、MSXの すぐそばに貼ってあるかというとそうで もないことがままある。さらに10年後の 今日は何曜日だろう、などと考えなくて もいいことを考えてしまったら、もう絶 望的。気になって気になってほかのこと が手につかなくなることは必至だ。そん なときはDAカレンダー。100年ぶんの カレンダーを見ることができるのだ。ま た、祝日設定、スケジューラーも搭載。



約束の時間を忘れるな

時計も1人……(以下省略)。デジタル表 示とアナログ表示の両方が表示される、ひ と昔まえなら「デジアナ」とでも称された ような時計。さらにごていねいなことに本 日の日付まで表示してくださる。わざわざ 時計とカレンダーを交互に開くことなく、 現状を掌握できる優秀なDAだ。短針と長 針が同じ太さなので、時刻によっては見に くい場合もあるけど、そんなときはデジタ ル表示を読めばよいだけの話。なお、時刻 や日付のセットは、キーボードに触れるこ となくすべてマウスで行える。



좕

膊

テキストファイルを瞬間閲覧

MOREというプログラムを知 らない人には何のことだかさっぱ りわからないだろうが、けっして 女性雑誌ではない。MS-DOSな どでは有名なプログラムで、TY PEコマンドと組み合わせること によって、1画面ごとに停止する テキスト表示ができるのだ。この DA-MORE はこのMORE+ TYPEの動作を行うもの。表示 するテキストファイルを選択し、 閲覧するDAなのである。

MORE

わざわざ ViewTEDを立ちあげ るほどでもないファイルをちょこ っと見るときに便利。

△▽ MSXView用 テキストエディタ "ViewTED" △▽

ViewTEDはMSXViewの標準アプリケ ・ションの一つです。

○横19字×縦7行でテキストを表示する

Δを拡張せよ

ハードディスクにするかそれが問題だ 増設RAMにするか

DAがどんどん増えたり、アプリケーションも 増えてきたりしたらフロッピーディスクだけ で使うのは大変。大容量記憶装置の出番だ!!

●ハードディスクインターフェイス

大容量外部記憶装置の大御所といえばなんといってもハードディスク。フロッピーディスク何10枚分ものデータが1台に入ってしまうのだから恐れ入る。極端にいえば、ハードディスクを1台、MSXにつないでおけば、フロッピーディスクの入れ換えなんか滅多にしなくてすんでしまうのだ。

さらに、アクセススピード(読み書き速度)もフロッピーディスクの何IO倍も速いときてるから、ディスクのアクセスが頻繁に起こるMSXViewにはまさにうってつけといえよう。 ただし、高価。

最近は以前より安くなったとはいえ、ハードディスクインターフェイスと1度にそろえると、最低でも7~8万円はかかる。いまひとつ躊躇してしまいそうな値段ではある。



QMSX HD Interface。アスキーより発売 中 (通信販売のみ)、3万円(送料込)

●増設RAMにするか

ハードディスクに比べると容量は少ないものの、スピードはさらに輪をかけて速いRAMカートリッジ。モーターがないから速いのは当然といえば当然。

使い方としてはフロッピーディスクで立ち上げたあと、バッチファイルなどでシステムディスクの中身を全部RAMディスクに転送し、あとは、RAMディスク側でMSXViewを起動、というのが一般的。これだけで飛躍的に速くなって、快適に使えるようになるのだ。

こちらの弱点は「電源を切る とRAMディスクの中身がスッ カラカンになってしまう」とこ。 もし、大切なファイルを日 AMディスク上に作ってしまって、それを忘れて電源を切ると、それまでの苦労は水のアワとなるのだ。神経質にならざるを得ないのである。



○増設RAMカートリッジMEM-768。ア スキーより発売中。3万円。768 Kバイト

手元にペンがないときに

パッと広げて即読み書きできるメモ帳だ。とはいっても、10字×12行が1ページあるだけ。上書きしてしまうと以前書いた内容はこの世から消えてなくなるので気をつけるように。なお、書きこんだメモは、MEMO. #MEというファイル名でディスクに記録されているので、必要とあらばこいつとりネーム(ファイル名変更)しておば、近ともできる。これからは、紙と鉛筆がなくてもあわてることはないぞ。

MEMO



○忘れそうな事柄は、すぐにメモっ!!

★その他もろもろ★

その他のDAとしては、CP U、LINE、BOX、OVA Lがある。

CPUは、その名のとおり、 ターポR搭載のふたつのCPU、 すなわちZ80とR800を切り換 えるDAだ。試しに、Z80にし てMSXViewを使ってみると、 そのあまりの遅さにいやんなっ ちゃうぞ。R800のすごさを改 めて感じたい人向き?

ほかの3つはそれぞれ線、長 方形、楕円形をディスプレイ上 にヒラヒラ描いていくもの。こ れといって便利なわけではない が、気分転換や、ちょっと席を 立つときの「現在使用中」サインなどに使うといいかも。

また、DAではないが、『ライ フゲーム』というかんたんなゲ ームも付属している。ゲームと いっても、撃ったり、冒険した り、するわけではない。

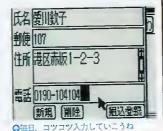
ライフゲームというのは、ドットを生物に見立てて、食物連鎖だとか生態系だとかの要素を考慮しつつ時間を進め、その様子をリアルタイムで表示するというものなのだ。実際は周囲のドットの相互関係で次のアクションが決められるようだが。想像力を働かせると結構楽しめる。

ああ、我がよき電話の友

アドレス、すなわち住所録。50 音のボタンを押すとパカンと開く電話帳のように、探し出したい名前の頭文字をクリックするだけで名前と電話番号が表示されるDAだ。さらに目的の人の名前をクリックすると、住所などのさらに知かい情報も得られる。もちろん、使うまえに自分で友人、知人などのデータを入力しとかないとダメだけどね。おまけに、このアドレス帳には登録されている名前、電話番号をMSXView標準フ

ADDRESS

ァイルに書き出す機能もついてい る。ほかのアプリケーションソフ トでもデータがいかせるってわけ。







制作とっても快調!! 開発中の画面を大公開

いよいよMらXに もソーサリアンが やってくるのだ!

現在、順調に進行中の「「ソーサリアン」移植計画」。この号が発売されるころには、相当なところまで開発が進んでいるはず。相変わらず、読者からのはげま

しのお便りもたくさん届いていて、本当にありがたいことですな。この調子でMSX版「ソーサリアン」の発売日には長蛇の列をつくっていただけたら、もっとうれしいのである。

今月は、シナリオ1本だけ「ほとんど完成版」のサンプルを入手した。システムや画面を含めてドドーンと紹介していこう。



こりまくったキャラ クタメーキングに びっくり!

おまちかねの「ソーサリアン」 のシステムから、キャラクタメ ーキングを紹介してみよう。

キャラクタの種族は、全部で 4つ。RPGゲームでは定番に なっているファイター、ウィザ ード、エルフ、ドワーフである。 これだけだったらよくあるけど、 このゲームでは男女の区別があってなおかつ、それぞれのキャ ラクタが職業をもっている。60 種類もの職業の中から好きな職



○こんなに職業があるとこまってしまう。



⊕キャラクタメーキング画面なのた。

業を選ぶことができるのだ。その中には、他では見られない、こじきなんていう職業までふくまれていて、毎年1回、収入まである。

キャラクタももちろん歳をとる。もちろん、その年令にあわせてキャラクタのグラフィックも老けていく。それぞれの種族ごとに寿命もあって、いずれ死がおとずれるのだけど、転生みたいなかたちで、新しくつくるキャラクタに能力を引き継ぐことができてしまうのだ。

とにかく、今までにない魅力 たっぷりのシステムなので、楽 しみに待っていてほしい。

各種族の男女がそろいぶみ/ FIGHTER WIZARD ELF DWARF MALE FEMALE MALE FEMALE MALE FEMALE WIZARD ELF DWARF MALE FEMALE MALE FEMALE MALE FEMALE

街にはこんなにた くさんのショップ があるのだ

「ソーサリアン」の舞台になっ ているペンタウァの街には、ソ ーサリアンたち、冒険者たちが 利用するショップがたくさんあ るのだ。ちなみに、ソーサリア ンというのは、ドラゴン退治や 人さがしなど、まあ、早くいえ ばなんでも屋みたいな人たちの ことである。

それでは、ペンタウァの街を ひとまわりしてみよう。

まずは、武器と防具の店。こ こでは、敵を攻撃するための剣 などの武器と、身をまもるため



の防具を買うことができる。

つぎは、魔法使いの家。ここ では持ち物に魔法をかけてくれ る。魔法をかけられたアイテム を選ぶことで、冒険者たちは魔 法がつかえるのだ。かけてもら う魔法にはフつの星があり、組 み合わせで計126種類の魔法が つかえるようになっている。

薬屋では、冒険者たちが旅の 途中で見つけたハーブ(薬草)を 調合して薬を作ってくれるのだ。



ここでは薬を買うこともできる。 寺院では、ざんげをしたり、 寄付金を納めることができる。 長老の家では、アイテムにか かっている魔法を調べてくれる。 城の謁見室では王に会い、経

ぶきとぼうぐのみせ 験値が十分であればレベルアッ

プすることができる。

最後に、道場では冒険者たち の特殊な能力を修行によって高 めることができる。これだけシ ョップがそろってたら安心だな。

冒険を成功させるのはたいへんなのだ!

キャラクタを作って、装備も 整え、魔法もおぼえ、しっかり と修行もしたら、あとは冒険に 出発するだけだ。

まずはこれからの冒険を共に するパーティを編成しよう。シ ナリオによっては、3人または 4人のパーティで冒険に出発す ることになる。どうしても1人 で出発したいって人はご自由に どうぞ。あっというまにゲーム オーバーになるはず。やっぱり、 みんなで力をあわせてがんばっ て目的を達成しようじゃあーり ませんか/

冒険には必ず目的があって、 たとえば、王様の杖を取りもど したり、いなくなった犬を見つ け出したり、といった、わかり やすくて簡単そうな目的だった り、悪霊にとりつかれた村を救



こまっている人もいる

ったり、といったいかにもつら そうなものであったりする。 ど ちらにしてもなかなか思ったよ うにはいかないものなのではあ る。この、目的っていうのは、 冒険に出発するときに、シナリ オ名といっしょに、簡単なスト ーリーが紹介されるなかで説明 されているから、しっかりと読 んで、さっそく冒険に出発だ/ 冒険に出発したら、そこはもう 危険でいっぱい。見おぼえのあ る洞窟を、何度も行ったり来た りしているうちに、モンスター におそわれたり、酸の雨が降っ てきたり、時には仲間が死んで しまったりと、もうたいへん。 目的を達成するまえに全滅する なんてことになったら、また最 初からやりなおし。そんなこと にならないためにも、マップを





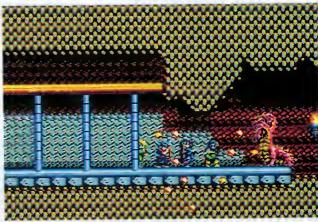
●トラップもたくさん仕掛けられている

書きながら慎重にプレイしよう。 しかし、ほんとうにMSXで 『ソーサリアン』が遊べるなんて、 1年前には誰も考えていなかっ たことだよね。大勢の人たちの 協力があったおかげで、とにか



○宝石が見つかって、一歩前進

くここまで来ることができたの だ。もちろん、読者のみんなの 声援があったおかげでもあるの だ。よかった、よかった。これ からも制作状況を熱いうちにお 届けするので待っててね/



ほぼ梅磨の

勝ち抜き(一)コンテスト

今月はゴールデンウィーク進行という特別なも のらしく、いつもよりしめ切りが早かったでお じゃる。おかげで、ちゃんぴおんの作品が間に

■特別企画に参加する方法■

いつもはマロたちビッツーの 面々が送られてきた作品を評価 していたのでおじゃるが、今回 はこの評価を読者のみんなにし てもらうでおじゃる。やり方は、 ハガキに①住所②氏名③年令④ 電話番号⑤イラスト部門で気に 入った作品のエントリー番号(写 合わず、今回だけ特別のCGコンテストをやる ことになったでおじゃる。読者のみんなに、ち ゃんぴおんを決めてもらう特別企画でおじゃる。

真の下に書いてある) ⑥紙芝居部門の作品が気に入ったらY88、気に入らなかったらNO、の5つの項目を書いたのち、右下にある「〇G応募券」を貼って、〒105東京都港区新橋4-10-7

TIMMSX・FAN編集部「6 月号CGコンテスト」の係まで送るマロ。ハガキをくれた人のなかから抽選で3名にグラフサウルをあげちゃうでおじゃる(発表は8月号)。

イラスト部門ノミネート作品

梅磨 今回は評価を読者がやってくれるわけでおじゃるから、マロたちはなにもしなくていいのかと思っていたでおじゃる。

ファンキーK 「思っていた」と いうからにはなにかやるのか? アニイ! 応募作品のなかから ノミネート作品を選ぶんだよ。 こんどる いつもの5段階の評価のかわりに、作品のどこがいいのかということを写真の下に書いておくからね。

の**ぐりろ** 今回はちゃんぴおん にもグラフサウルスだじょ〜ん。





エントリーNo.!「春が来た」(京都府・三浦一誠) グラフサウルス使用。☆梅磨推薦。軍事オタクの三浦クンから人物ものが送られてきたでおじゃる。マロとしては女の子だけのほうがよかったけど……



エントリーNo.2「カオ」(東京都/伊藤直輝)ソニーF 1ツールディスク使用。☆梅磨推薦。伊藤クンは紙芝居部門にもエントリーされているでおじゃる。もっともこの絵はマロの魅力によるところが大きいでおじゃるな



エントリーNo.3「Thanks小山♡」(奈良県/まつく)グラフサウルス使用。☆ファンキーK推薦。なんなんだこのタイトルはもしかして、小山という友達をモデルにして描いたんじゃ……、そう思って見るとファンキーだぜ

紙芝居部門ノミネート作品

極度 紙芝居部門は↑作のみの応募でおじゃるから、下の写真を見て、おもしろいか、おもしろくないかを判断してほしいでおじゃる。

アニイ! この作品は動きがと てもおもしろいので、写真だけ だとツライかもしれないなぁ。 ファンキーK かめはめ波でち ぎれ飛ぶ右足が興奮ものだった ぜ! ベイベ。

のぐりろ 飛ばされた右足がちゃんと、地面に落ちていたりして……芸がこまいじょ〜ん。こんどる 2人が最後に融合して、「完」の文字になるところなんか演出だなーなんて。





おしかった人たち

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)「南風まろん」群馬県/山下佳之(2・2・1・1・1)「せつとNo.4」埼玉県/加藤真(2・1・2・1・1)「かかってきやがれ!! 人間ども!!」神奈川県/中村和洋(2・2・2・2・1)「無題」大阪府、橋田篤史(2・2・2・2・1)「港のヨーコ」大阪府/山本俊(2・1・1・1・2)「敬礼」香川県/Z-G!(2・2・1・1・2)「FIGHT!」佐賀県/岡田裕介(1・2・1・2・1)



の本コーナーの主人公。バチン コ大好き、女の子大好きの軽薄 なキャラクタがウリ



単なる形容詞を座右の銘にして いる本当はかわいいヤツ



⊙「びろびょ~ん」とかいいな がら頭のてっぺんに旗を立てち ゃう、たぶん、ちょっとあぶない



○入ったばかりなのに「アニイ」 と呼ばれているのは実家が建設 業だからだったりして



れてきた免許証の写真は本当に タコだったので



エントリーNo.4「BIRD」(鳥取県/猪口亮)EASY使 用。☆のぐりろ推薦。なんだか、アメリカのアニメーショ ンに出てきそうなハイカラな鳥人だじょ~ん。地球は回る、 お花畑もく一るくる



エントリーNo.5「ナ・ン・パ」(千葉県/佐藤幸一)グラフサ ウルス使用。☆アニイ!推薦。舌だけはあるへんなガイコ ツと十字架を持った女の子の奇妙なコンビ。勝手に話がで きちゃいそうなくらい存在感のあるキャラだね

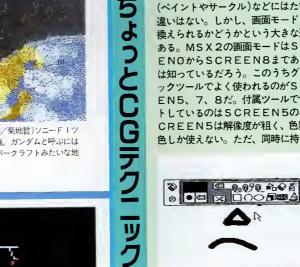


エントリーNo.6「女とある種の有機物」(岐阜県. 変態猿人 間)パナソニックシステムディスク使用。☆アニイ!推薦。 女の人と背景のキャラたちとでおりなす不思議な世界観が いいよね。



エントリーNo.7「ガンダム」(佐賀県/菊地哲)ソニーFIツ ールディスク使用。☆こんどる推薦。ガンダムと呼ぶには あんまりだが、右下に見えるベーパークラフトみたいな地 球が気に入ったんです

付属ツールと市販ツールの違いはなんだ ろう? 結論からいえば、絵を描く機能 (ペイントやサークル)などにはたいした 違いはない。しかし、画面モードを切り 換えられるかどうかという大きな違いが ある。MSX2の画面モードはSCRE ENØからSCREEN8まであること は知っているだろう。このうちグラフィ ックツールでよく使われるのがSCRE EN5、7、8だ。付属ツールでサポー トしているのはSCREEN5のみ。S CREEN5は解像度が粗く、色数が16 色しか使えない。ただ、同時に持てる画 面が4枚もあるため、アニメーションな どに向いている。SCREEN7はSC REEN5と同じく色数は16色だけど、 解像度が512×212ドットという細かさで ロボットとか戦闘機とか細密なCGを描 くのにはもっとも適していると思われる。 最後にSCREEN8は解像度はSCR EEN5と同じだが、色数が256色も使 える。グラデーションを利用した、リア ルなCGなどに向いている。このように、 描く絵の性質によってSCREENモー ドを変えていけるのが市販ツールの最大 の特徴といえる。







◆SCREEN 5 しかサポートしていない付属ツールの「ソ ニードリツールディスク。

.................

















MSXのシミュレーションゲームはまかせなさい!



今宵は華麗なる中国の 美女を集めてのファッ ションショーです。漢 民族をはじめ様々な民 族が支配した中国だけ に多くの文化が交じり 合って、美女をまとう 衣もこんなに多種多様 に移り変わっていった のでしょう。

三国志』

野心の質

□千葉県・岩崎卓

偽書疑心をかけて、強い武将の兵を他の武将に散らす

多くの兵を持つ強い武将に対 して、2~3回偽書疑心を成功 させると、コンピュータはその 武将の兵を極端に少なくする。 それを確認してから攻めこめば、 その武将との戦いが楽になる。

前提条件

当然、同じ国に忠誠度が高く 兵の少ない弱い武将がいなけれ ばならない。







シナリオ1、上級、新君主、 史実モードで、劉備の配下であ る関羽と張飛に対して試した。 2人の初期忠誠度はともに100







○欠囲戦法で劉備軍を金0・米0の3国に追いこんだのだ



○一騎討ちを挑まれたものの、関羽・張飛とは戦わないまま終わった

で、ひと月目は関羽のみ93にし ただけで終わったが、2か月目 に、2人とも70台にすることが できた。翌月、関羽の忠誠度は 100に戻っていたものの、兵は2 人とも1桁になっていた。

そこで劉備の治める4国に攻 めこんだところ、3か月で(欠用 を使ったので劉備を捕えたのは 翌月)兵632(翌月兵糧攻めで得 た兵力は数えていない)を失っ て勝った。

一方、ふつうに攻めてみると 4国を取るのに4か月かかり (徴税期をはさんでしまったの で翌月劉備を捕えることはでき なかった)、722の兵を失った(こ ちらも3国を取るために使った 兵力は数えていない)。

失った兵力の差は90。偽書疑 心の効果といっていいだろう。

なお、運よく1か月で2人の 忠誠度を70台に落とせたので、 80台にとどまった場合に、成功 するかどうかはわからない。

今月のプレゼント ひさびさのゲームプレゼントは岩崎クンに、岡本クンにはテレカをプレゼント

FAN STRATEGY

偽書疑心と使者の知力 □奈良県・岡本高明

場合によっては知力の低い武将のほうが計略に成功しやすい

● 意

見●

わたしのこれまでの経験から、 相手国に軍師がいないくて、バ カな君主に偽書疑心などの計略 をかける場合、比較的低い知力 の武将のほうがよく成功するよ うな気がします。

実験

マニュアルを真っ向から否定 する内容だ。低いほうがいいと までいえるかどうかは疑問だが、 思いあたる節もあったので、調 べてみることにした。

岡本クンは魅力の低い武将に関する大胆な意見も持っているようだが、ここでは比較的実験しやすい偽書疑心を取り上げた。①(関係ないと思うが)シナリオー、上級、新君主、史実モード。②中盤で、知力が高いほうから10人と、低いほうから10人を選んで本国(10国)に置く(ただし、実際に使う可能性が低いので、いずれも武力80以上の武将は除いた)。

③準備ができたらセーブション き、まず、高知力組は曹操の治 める8国の典章に、低知力組は 馬騰の治める15国の馬超に偽書 疑心をかけ、それぞれ何回成功 したか記録する(2人の初期忠 誠度はともに100だった)。 ④一通り終わったら、リセット・ロードして相手を入れ替えて同じことを繰り返す。これをそれぞれら回繰り返した。 ⑤結果を表1に示す。典章のいるとは近くて知力の高い軍師(司馬・参)がいることが特徴で、馬超の15国は遠くて軍師がいないことが特徴だ。

コメント

各条件の成功率を表2にまとめた。これを見ると、近くて軍師のいる国に対しては知力はほとんど関係ないが、遠くて軍師のいない国に対しては知力が高いほうがいいといえそうだ。

そこで、「諸葛亮は成功する といったが、途中で見つかった 場合」も成功と考えて成功率を 計算すると表3のようになった。

典章に対する実験では途中で 見つかったことは1度もなかっ たので、15国が近くにあれば途 中で見つかることはほとんどな いだろうと思われる。したがって、表3は15国が近くにある場合の成功率を示すと考えていいだろう。これを見ると、高知力組も低知力組も馬超に対する成功率が上がっているが、高知力組と低知力組との差は縮まっていない。

また、馬超に対して諸葛亮が 成功するといった場合に限って の成功率を計算してみると、高 知力組では62%、低知力組では 41%だった。

つまり、近くて軍師のいる国に対しては使者の知力は関係ないが、軍師のいない国に対しては大いに、遠い国に対してはやや、知力が高いほうがいいといえそうだ。ただし、典章や馬超と新君主の相性、馬騰と曹操との知力の差についても検討する必要があるかもしれない(馬超と典章の能力にはあまり差がない)。

しかし、近くて軍師のいる国に対しては、知力は無関係というのは十分衝撃的な事実だ。低知力組の平均知力が26.6しかないことや、引き抜きたい武将が多い国ほど軍師がいる可能性が高いことを考えれば、余った武将は、知力に関わらず本国に集めて偽書疑心に使うのが正解というべきだろう。



18国の典章または5国の馬超に偽書疑心を Q実験に使

表2 成功率

	高知力	低知力
典章	20%	22%
馬超	40%	15%

表3 諸葛亮が成功するといった確率

		The place of
	高知力	低知力
典章	20%	22%
馬超	65%	37%

表] 実験結果

-1			
〇成功	△諸葛亮は成功するといったが途中で見つかって−	×諸葛亮が再考しろといったので使者を出さなかっ	Pポイント(相手の忠誠度がいくら下がったか)

また

		高知力								低 知 力							
1	İ		典	韋		-	馬	超			典	韋			馬	超	
		0	Δ	×	Р	0	Δ	×	Р	0	Δ	×	Р	0	Δ	×	Р
	1	3	0	7	14	4	1	5	28	2	0	8	7	4	0	6	31
	2	3	0	7	12	6	2	2	31	4	0	6	27	1	2	7	4
	3	1	0	9	6	2	3	5	11	2	0	8	11	0	4	6	0
2000	4	2	0	8	12	3	5	2	10	2	0	8	14	0	2	8	0
-	5	2	0	8	16	6	1	3	37	2	0	8	16	2	3	5	12
	6	1	0	9	7	3	3	4	14	1	0	9	6	2	2	6	16
	計	12	0	48	67	24	15	21	131	13	0	47	81	9	13	38	63

投稿大募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都巷区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部『FAN STRATEGY』係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム | 本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉、のうちどれか | つをさしあげています。



フローチャート flowchart 流れ図。 処理の流れを図式化したもの。JIS(日 本工業規格)は、フローチャートに関し て「JIS情報処理用流れ図記号(Flowchart Symbols and their Convention for Information Processing:いちおう 英語の名前があったのでついでに書い ておきました)」として30種類の記号お よび使い方を規定している。

「S←ダ」など、流れ図記号の内部に書 いてある文字を「本文」という、など いろいろと細かな規定があるが、MSX のBASICプログラム用のフローチャー トとしては、今回の記事で掲載してい るだけの知識で十分だろう。

スプレッドシート spreadsheet 表計 算ソフトのこと。たんにちょっとかっ こをつけて、英語でいっているだけ。 表計算ソフトのことを「スプレッドシー ト」というやつの7割は、そのつづりを 知らない。

流れ線の交差 作図上、流れ線が交差 せざるをえなくなることがあるが、交 差したからといって、その2つの流れ 線のあいだに論理的な関係があること にはならないので、気にせず、交差し てかまわない。

コンピュータが動いていると き、回路のなかでは、電気信号 がクルクルと変化している。そ の意味では、熱血感動大涙の日 PGにしろ、冷徹理知的血も涙 もないSLGにしろ、ノンキな CGツールやとっぽいスプレッ ドシートにしろ、つきつめれば、 おなじものである。どんなもの であれ、ある瞬間を取り出せば、 MSXのCPU(Z80A)は、た かだか50万ビットのメモリの電 気信号のならびに従い、100万ビ ットのVRAMを介して、ディ スプレイに映像信号を送り出し ているにすぎない。

しかし、 1 ビット単位で見れ ば無意味でしかない、その変化 が、何万、何十万と集まり、1 秒間に何百万回も変化して、大 きなパターンを形成すると、ど こかで質的な飛躍がある。いつ のまにか、それは、ブラウン管 の向こうの、あたたかい意思を

持った存在として感じられるよ うになるのだ。

それがソフトウェアと呼ばれ るものだ。そして、ソフトウェ アの実体であり、仮想的な意思 として働くものがプログラムだ。 たとえば、BASICプログ ラムの場合、1つ1つのステー トメントは、宣言したり、計算 したり、表示したり、飛んだり 跳ねたりしているだけで、とく に「考えている」わけではない。 しかし、にもかかわらず、プロ グラムは全体として1つの「思考 パターン」を成している。

プログラムのどこに、思考パ ターンが宿っているのか。それ は、ステートメントの実行の順 序、つまり手順にある。

XとYという座標変数があっ たとすると、①この変数の内容 を更新し、②そのあとで座標 (X, Y)に表示する、という手 順と、①まず座標(X, Y)に表

示し、②そのあとでX、Yの内 容を更新する、という手順とで は、イラグとイランくらいのち がいがある。このちがいに、思 考パターンが宿るのだ。

しかし、生のプログラムのま までは、そのもっともかんじん な思考パターンが見えにくい。

そこで、手順の流れを図式化 して、思考パターン全体を見え やすくするための代表的な技法 がフローチャートなのである。

その記号や書き方がJIS規 格で定められているが、規格の 30種のうちから必要十分と思わ れる12種を抜粋し、BASIC にそくした解説をつけた。この 表と、今回のサンプルを参考に すれば、あなたもすぐにフロー チャートが書けるはずだ。

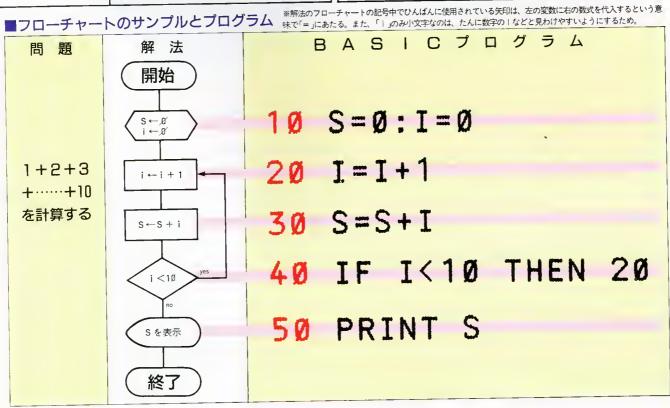
書いてみれば、すぐにわかる。 フローチャートを書けば、プロ グラムは99パーセントできたも おなじだ、と。

5月号の「BAS I Cピクニック」リスト1の解説中、「使い方」の項目で、ロード/セーブは「GOTO130」を実行、 5月号の訂正と書いてありますが、「GOTO12Ø」の誤りです。訂正します。指摘してくださった方々、ありがとうございました。エラーを出した方々、どうもすいません。

■代表的な流れ図記号一覧

※「JISI情報処理用流れ図記号」より I 2種技粋。薄赤の地が敷いてある記号だけでも実用的には十分。

1 (衣の)ながいに図り	名前と意味	記号	名前と意味
記号	処理 process あらゆる種類の処理機能を表す。つまり、オールマイティの箱だ。実際問題としては、これと「判断」と「流れ線」だけでフローチャートは書ける。		書類 document 正式な定義では「書類を媒介とする入出力機能を表す」とあるが、MSXのBASICの世界では実質的にブリンタからの出力のこと。
\Diamond	判断 decision 条件に応じて、複数の道筋のうち、どれをとるかの判 断を表す。BASICのIF文、ON~GOTOなど の分岐命令に対応する。箱のなかに条件文などを書く。		表示 display おもに、ディスプレイへの出力を表す。この形は、見てのとおり、ブラウン管をかたどっているのだ。また、CAPSランプの点滅もこの「表示」にあたるだろう。
	準備 preparation 画面の初期設定、変数初期化などの準備的な処理を表す。ループ、とくにFOR~NEXTのはじまりなどにも使う。		流れ線 flow line 名記号を結びつける。原則として、流れの方向は、左から右、上から下。この原則からはすれるときは矢印を付ける。また、流れ線どうしの交差・合流も可。
	定義済み処理 predefined process サブルーチンの呼び出しを表す。GOSUB文やUS R関数にあたる。箱のなかにサブルーチン名を書き、 サブルーチン用の独立したフローチャートを別に書く。	0	結合子 connector 作図上の理由で流れをワープ させるときに使う。また、準 備とあわせてループにも使う。 ■結合子の使用例
	手操作入力 manual input キーボードやジョイスティック、マウスなどによる入力を表す。プラスX・ターミネーターレーザーを撃つ、なんてのも、ここ。		端子 terminal, interrupt プログラムの開始と終了や中断を表す。開始のほうには、そのプログラムの名前を書いたほうがわかりやすい。プログラムによっては終了がないこともある。
	入出力 input/output 入出力一般を表す。BASIOでは、READ文によるデータ読み出しや、ディスクを使ったデータの読み書きなどがこれで表される。		注釈 comment, annotation いわばフローチャート用の円 EM文。点線の左側に流れ図 記号、右側にその説明を書く。 ■注釈の使用例



ならべかえ ソート(sort) ということが多い。また、分類ともいう。昇順(小さい順)、降順(大きい順)、50音順、JIS コド順、都道府界順など、一定の基準で複数のデータをならべかえること。こでは、得点の大きい順にならべかえる例を示した。代表的なデータ処理なので、50音順(この場合は、基本的にはキャラクタコードの大小関係が判断の中心になるだろう)などの手順も各自でつてみると、なにかの役にたつだろう。

アルゴリズム algorithm 解法。前ページのフローチャートの上に「解法」と書いてあるが、アルゴリズムを図にしたものが、フローチャートになるのだ。アルゴリズムをもっとくだいうっと、「解き方」といっていいだろう。たとえば、「ツルがa羽、カメがb匹いて、a+bはn、mで表せ」などという数学の問題があったとすると、とりあえず連立方程式にして、それでbを消して、aを消して……という解き方の道筋がある。この道筋がアルゴリズムであり、図にしたものがフローチャートなのだ。

。 でフローチャートを書くメリット

ところで、ほんとうにみんな はプログラムを組むまえにフロ ーチャートを書いているのだろ うか。そうでもない。

じつは、担当者のわたしは、これまでに3回しかフローチャートを書いたことがない。しかも、そのうち、2回は今回の記事のためだ。ふだん短いプログラムしか組む必要がないからだが、残りの1回は、ほんとうに必要に迫られてのことだった。

BAS | OピクニックでGM L(グラフィック・マクロ・ラン ゲージ: DRAW文データ)をテーマにしたとき、記事を書くと きに楽なようにと、GMLエディタを作ったときだった。

てきとうに線を引いてリターンキーを押すと、その図形に対応したGMLをベラベラベラと表示してくれるていどのやつでよかった。で、いきなり、プログラミングしはじめたのだが、すぐに頭が混乱して、よくわからなくなった。挫折し、思い直して、また挫折した。

そこで、ようやく、設計図を書く気になり、ノートとボールペンを持って、わたしは喫茶店に入った。そこで、ああしてこうしてと考えつつ、処理と判断しかない、原始的なフローチャートを書いてみた。B6の小さ

HOW MANY MEMBERS? 12

1 NAME, POINTS? NOP.107
2 NAME, POINTS? MOROP.203
3 NAME, POINTS? CHIE, -128
4 NAME, POINTS? CHIE, -505
5 NAME, POINTS? FUZZY.5
6 NAME, POINTS? FUZZY.5
7 NAME, POINTS? NORIPEE, 0
8 NAME, POINTS? NORIPEE, 0
8 NAME, POINTS? F.-18
9 NAME, POINTS? MANBOW.21
11 NAME, POINTS? MANBOW.21
11 NAME, POINTS? MAGICIAN -130
12 NAME, POINTS? OKADA, -15



なノート与ページに渡ったが、 GMLエディタの全体像を図式 化するのにかかった時間は意外 に少なく、1時間ていどだった。 紙の上で、しかも、図式化しな がら書いていくと、頭のなかが 妙に整理されるのだ。

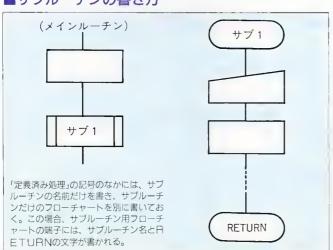
そのフローチャートにそって、 プログラミングを再開すると30 分くらいで、ほとんどできあがってしまった。

フローチャートのメリットは、 処理の流れが、明確に見えてく ることだ。だから、書いている うちに、自分が作りたいプログ ラムの構造がどんどんはっきり して、全体を把握しやすい。構 造的なバグも見えやすい。

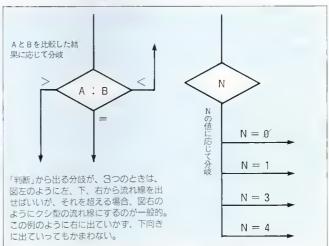
で、「ならべかえ」のプロクラムをフローチャートから作ってみた(右ページ)。このフローチャートを見ながら実際にプログラミングしてみると、その効果が体験できるはずだ。改造もしやすくなる。アルゴリズムが形になって見えているからだ。

フローチャートは、解析にも 役立つ。お試しあれ。

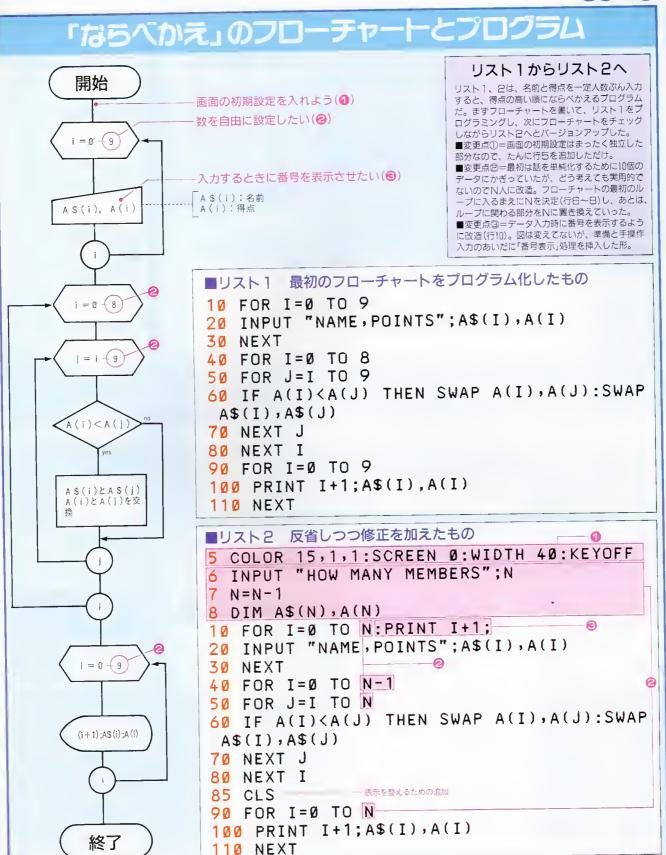
■サブルーチンの書き方



■2つ以上の分岐







載 ソ フ 21 本 ゼ

「MSX・FAN」では読者のみ なさんに、より充実した誌面を提 供するため、以下のアンケートを 実施しています。回答は必ず右の とじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかか ら抽選で21名様(各ソフト3名様) に今月号で紹介したソフト(プレ ゼントリスト参照)を差しあげて います。しめ切りは5月31日必着。 当躍者の発表はフ月日日発売の本 誌8月号の欄外でおこないます。

 あなたの持っているMSXは 次のどれですか。いずれかの番号 を〇でかこんでください。2台以 上持っている場合は数字の大きい ほうを答えてください。

MSX @MSX2 @MSX2+ @MSXturboR ⑤持っていない

② 今後、MSXturboRを買う 予定がありますか(①で④以外の 人のみ答えてください)。 **①もうすぐ買う予定**

②いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているの はどれですか。持っているものに 全部〇をつけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③増設RAMカートリッジ

のプリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用 を代用している場合をふくむ) ®アナログRGBディスプレイ **⑦モデム ®マウス**

回どれも持っていない ⑩その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予 定がありますか。ハイ、イイエで 答えてください。あるとすればそ れは何ですか。③の番号で答えて ください

5 MSXでやりたいことを次の なかから選んで、興味のある順に 4つまで番号で答えてください。 ①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ©CG ©ビデオ編集 @ビジネス ⁹学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買 おうと思っているものを1つだけ 番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で 特集してほしいものを含つまで番 号を答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あな たが実際に遊んでおもしろかった ものを含つまで番号で答えてくだ さい。

9 今月号の記事(表2)のうち、 おもしろく読めた(または役にた った)記事を3つまで番号で答え てください。

10 今月号の記事(表2)のうち読 んでつまらなかったものを3つま で番号で答えてください。

II あなたの持っているMSX/ 2/2+/turboR以外のパソ コン、ゲーム機はどれですか。番 号に○をつけてください。 ①ファミコン

@メガドライブ(マークIIIもふくむ) ③PCエンジン ④PC器系 ⑤PC98系(PC-286も含む)

©FM TOWNS ②X68000

⑤ゲームボーイ ⑤ゲームギア ⑩その他(具体的に記入) のどれも持っていない

12 あなたがふだん読む雑誌を表

3のうちから3つまで番号で答え てください。 13 今月号に掲載されたファンダ

ムのプログラムのなかで気に入っ た順に3つ番号を書いてください。 OBRIDGE @JUMPERO 挑戦 ③CAR FIGHT ④気 孔法 ⑤Difficult Landing **©PLAY WITHOUT PREJU** DICE VOL. 1 ⑦トマホーク発射! @M-FIGHTER @RUNRUN RUN ⑩大回転 ⑪ポンポン突 撃隊 ⑫超隕石 ⑬しかく ⑭ど れも興味がない

■ 今月号に掲載されたFM音楽 館の曲のなかで、気に入った順に 3つ番号を書いてください。

DAPATHETIC STORY @ チョコボくん ③GAMEOVER ④ジェニファーのテーマ ⑤華麗 なロシアの踊り ⑤ドライブゲー ムラプソディ ⑦こんなかんじプ ログラム 📵 どれも気に入らない 15 業務用、ファミコン、PCBB /98などの他機種から、今後移植 してほしいと思うソフトがあった ら、その名前を1つだけ書いてく ださい。シリーズものはその何作

16 MファンにファンダムやFM 音楽館のプログラムが入ったディ スクが付録につくとしたら、どう 思いますか。そうすると本の値段 が800~850円になります。

目かを明記してください。

①毎月つけてほしい ②ときどきならいいかもしれない ③タケルなどで別売のほうがいい 4)絶対やめてほしい

プレゼントリスト 表1

ほしいソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

Νa	プレゼントソフト名
1	信長の野望・武将風雲録10
2	提督の決断 4
3	MSXView20
4	ルーンマスター三国英傑伝106
5	レイ・ガン108
6	ディスクステーション25号102
7	ピンクソックス 5 ・・・・・・103

表2 今月の記事

春のMSXシンポジウム

〈FAN SCOOP〉信長の野望・武将風雲録

〈FAN ATTACK〉提督の決断

⟨FAN RADAR⟩ViewCALCほか

ソーサリアン移植計画

ほほ梅磨の勝ち抜きCGコンテスト

FAN STRATEGY 8

BASICピクニック 9

〈ファンダム〉ゲームプログラム 10

(ファンダム)ファンダムスクラム

〈ファンダム〉マシン語の気持ち 12

13 〈ファンダム〉スーパーピギナーズ講座

FM音楽館 14

15 THE LINKS INFORMATION PAGE

パソコン通信はじめの一歩

FFB 17

ゲーム十字軍 18

ゲーム制作護座 19 AVフォーラム 20

記憶のラビリンス 21

DMfan 22

いーしょーくーはまだかいな!? 23

(FAN NEWS)ルーンマスター三国英傑伝 24

〈FAN NEWS〉レイ・ガン 25

ON SALE 26

COMING SOON 27

FAN CLIP 28

(特別付録)特製CGディスク・ステッカー 29

表3 雑誌

雑誌名 Nα

1 MSXマガジン

2 コンプティーク

テクノボリス 3 Δ ゲーメスト

ボプコム 5

マイコンBASICマガジン

7 ログイン その他のパソコン雑誌

ゲームボーイ

10 スーパーヒッポン

ファミコン通信 11 12 ファミリーコンピュータマガジン

13 (解)ファミコン

その他のファミコン雑誌 14

PC Engine FAN

月刊PCエンジン 16

(M)PCエンジン 17

メガドライブファン

どれも読んでいない 19

ソフト

ソフト名

R-TYPE(アールタイプ)

着き狼と白き牝鹿・ジンギスカン アレスタ2

イース イースII

イースIII

維新の魔

ウィザードリィ 2 ウィザードリィ3

MSXViev

ViewCALC

F-Iスピリット 12

FI道中記 13

エメラルド・ドラゴン

15 SDスナッチ

SOガンダム ガチャポン戦十2 16 王家の谷・エルギーザの封印

カオスエンジェルズ

19

ガリウスの迷宮

20 ぎゅわんぶらあ自己中心派

銀河英雄伝説 銀河英雄伝説II 22

23 クォース グラディウス 2 24

グラフサウルス 25 クリムゾンII 26

27 クリムゾンⅢ

28 激突ペナントレース 2

29 コラムス 30

ゴルビーのパイプライン大作戦 31

サークⅡ 32

33

34 沙羅曼蛇

35 三国志 36

三国志II 37 THEプロ野球激突ペナントレース

シャロム 38

39 シュヴァルツシルトII

40 水滸伝

スナッチャ 42 スーパー大戦略

43 スペース・マンボウ

聖戦士ダンバイン

ソリッドスネーク 45

46 大航海時代 47 ディスクステーション各号

DPS SG 48

49 提督の決断

ティル・ナ・ノーグ デ・ジャ 50

51 52

電脳学園III

53 ドラゴンアイズ 54 ドラゴンクエストII

55 ドラゴンクイズ

ドラゴン・ナイト

57 ドラゴン・ナイトⅡ ドラゴンスレイヤー英雄伝説 58

信長の野望(全国版)

59 信長の野望・戦国群雄伝

61 信長の野望・武将風雲録 62

ハイドライド 3 パロディウス 63 ピーチアップ各号

ピーチアップ総集編 65

ピンクソックス各号 66

67 ファイナルファンタジー ファンタジーIV

69 ファンダムライブラリー各号

70 フォクシー2

プライ上巻 フリートコマンダーII

73 FRAY 星の砂物語

76 魔導物語1-2-3 MIDIサウルス

野球道Ⅱ

ラスト・ハルマゲドン

RΛ ランベルール

81 ルーンマスター三国英傑伝 ルーンワース 82

レイ・ガン

84 ロードス島戦記

ロードス島戦記・福神清 85

●4月号の当選者発表は55ページからの欄外で発表しています。

PBRIDGE**4**35 ∕ 62 **P**JUMPERの挑戦**②** · · · · 36/64 PCAR FIGHT@----37/65 P 気孔法 0 PDifficult Landing 0 PPLAY WITHOUT PREJUDICE VOL.10 ·· 39/54 ▶トマホーク発射/●…… PM-FIGHTER • 40/56 PRUN RUN 9.....40/57

P大回転 ① ·······	41 / 58
Pポンポン突撃隊 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	41/59
P: 超隕石①・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	42/61
P. 世界では、	42/61
P しかく ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	Δ
●ファンタムスクラム	/IF
●マシン語の気持ち	/!
●マシン語の気持ち	
●スペシャルチェックサムの使い方	
※Pはプログラム、●~④は画面数	

すべてのファンダム読者のみなさん セもあるゲームが33本もそろいました。 行余ったと泣いてるなあ。 おすすめです。 リストが短くて、 ボヨヨンとか書けばいいのに。 となりの席で新人が 今月はとってもおり ひとクセもふたク

寺ちでボールの道筋を読む

ブリッジ

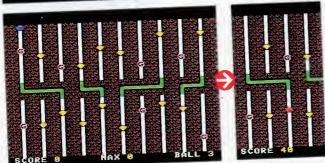


MSX 2/2+RAM8K *ターボ円は標準モードで

▶リストは63ページ by エイト・アイアン



かってに進むボールを、中央 の緑ブリッジ帯をずらす、とい う操作だけで誘導し、ダイヤモ ンドとGマークをぜんぶ取るの が目的。スタートのまえに、上 部に表示されているボールを力







ーソルキーで左右に移動させ、 どの白ブリッジから進んでいく かを決めることができる。

中央までボールが進んできて ブリッジの切れ目から飛び出る まえに緑ブリッジでうまくつな いでボールを無事進ませていく のが基本。切れ目から落ちたら 1ボール減で、3ボール減でゲ ームオーバー。ステージクリア すると残りボール数にかかわら ず、もとの3ボールにもどる。

Gマークを取るたびにボール が青から赤、赤から青に変化す る。赤のときにダイヤモンドを 取ると通常(1個あたりステー ジ数×10)の2倍の得点になる。 ステージ2から矢印が登場して やや混乱しつつ、ステージクリ アのたびに色が変化して物静か な気持ちで遊び続けられる。



各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1 画面=40字×24行と して計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

35

「丨」(デンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モード

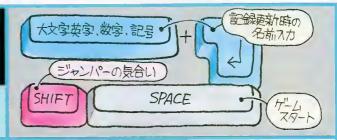
状況しだいで燃えるハイパー式ゲーム



M5X2/2+ VRAM64K

※ターボ日は標準モードで

by NAGI-P SOFT ▶リストは64ページ





タイトルの上のキャッチを書 いて、ふと、われに帰った。も しかしたら、「ハイパー」という のはすでに死語なんじゃないだ ろうか。ハイパーときいて、M SXViewが目指しているマッ

もいるのかもしれない。 ここでは、ハイパーとはひた すら連打を意味する。

キントッシュのハイパーカード しか思い浮かべられない、ちょ っとキザな磯村尚徳のような人

それはともかく、優秀な成績 で高校に入学したと思われるN AGI-P SOFTO, 84 じみ近未来SF仕立てバックグ ラウンドストーリーから。

「2009年、世界各国の二酸化炭素 排出規制政策により、地球の温 暖化はなんとかのがれることは できた。しかし、あまりにも規 制しすぎたため、大気中の二酸 化炭素の割合は減り、今度は寒 冷化の問題が出てきた。世界各 地で気温が下がり、寒波がおそ った。そんなわけで、ウインタ ースポーツは流行し、ここNA GI-Pシャンツェでも多くの 人々が腕を競うのだった」

あいからわず、強引な攻めの NAGI-Pでした。ハイパー 式ジャンプ競技ゲームのストー リーに二酸化炭素が出てくると は思わなかった。

ちなみに、シャンツェとはド イツ語でスキーのジャンプ台の こと。念のため。







ロシャンフするさ



○カチャカチャ 青空が美し



○カチャカチャ 最後のあがきた



ロジャンプ! カチャカチャカチャカチャ (連打)チャチャカカ (ひっかかった)チチカカ (胡



Qカチャカチャ、ああ、もうだめ

■ゲームの遊び方

スキーヤーがシャッシャッと 画面の右から左へすべり、その あとにタイトルなどの文字が表 示される、凝った作りのタイト ル画面でスペースキーを押すと、 いきなり、まっしろな雪の世界 に切り換わる(このページ左上 の写真から)。

ジャンパーが、助走路をすべ っているあいだはただ見ている だけでいい。ぐぐっと上にそっ た踏み切り台を飛び出すあたり から、SHIFTキーをひたす ら連打。着陸斜面に着地するま で手をゆるめてはいけない。



SHIFTキーをまったく押 していないと60メートルくらい の地点で着地してしまうが、意 地の固まりになって連打してい るとIIfメートルという記録さ え出るのだ(アッキー氏の記録)。 この116メートルが、現在のとこ ろ確認されている世界最高記録

新記録(はじめは80メートル が初期ハイスコアとして入って いる)が出ると、ちゃんと名前を 聞いてくれる。英数字、記号で 6文字以内を入力し、リターン キーで確定。そして、ふたたび 新記録への挑戦を続けていくの



Q そしてタイトル画面に名前と記録が残る

だ。新記録でない場合、このゲ 一ムはたいへんそっけなく、飛 距離をぺらっと表示したあと、 すぐにタイトル画面にもどるの で、もしセコく2位争いなどを している場合は、注意してST OPキーを押すなり、ポーズボ タンを押すなりの対策をこうじ ること。



血湧き肉踊り頭パコパコのカーチェイス



MSX 2/2+RAM8K *ターボ日は標準モードで

by 木内靖

▶リストは65ページ





◎恋人が悪人にさらわれた!

小さなころ、テレビや映画を見ていて、いつかは自分もああいうことができるようになるのだろうかと遠い気持ちになったシーンがいくつもある。たとえば、そのうちの1つがラブシーンだったし、街頭でタクシーを止めて乗りこむ、とか、飛行機に乗って海外旅行へ出発する、とか、深夜の街をうろつき、得体の知れない酒場に入る、なんてのもそうだった。

その多くは、たんにおとなになればできることだったが、それだけではできなかったこともたくさんある。たとえば、鼻をひくつかせるだけで花瓶を宙に浮かせたり、小型宇宙船に乗って敵を撃ち落としたり、恋人をさらって車で逃げる悪人を追いかけて銃をぶっぱなしたり。

最後のやつは、このプログラムを走らせれば実現する。

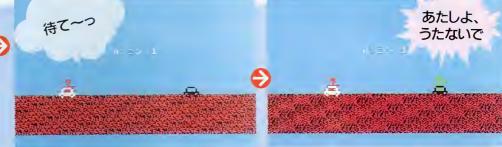
■香港映画のような国際性

悪人を追いかけて自動車を走らせる赤い主人公の名は、壁鎖 弟子丸、国籍・日本。 さらわれ た黄緑色の恋人は、聞いて笑う

愛する人よ、さようなら



○悲しいゲームオーバーシーン



○スヒードを調節しながら犯人を追いかけ、発砲のチャッスを持つ





●銃撃戦かはしまる。ビジュアルもサウントも雰囲気がある

な、沙羅教子、台湾出身。そして、黒い犯人は、インディアン・ジョー、国籍・アメリカ。香港映画のような、国際色豊かな設定だ。

画面は逃げるジョーの車が右側に、追いかける壁鎖の車が左側に表示され、なにもキー入力していないと壁鎖の車はどんどんジョーの車に近づいていく。追いつけば勝てそうなものだが、このゲームでは事故を起こしてゲームオーバー。

そこで、てきとうにカーソルキーの上を押して(首を出す)、 スピードダウンし、車間距離を 調節しなくてはいけない。

もちろん、仮免運転中じゃあ るまいし、車間距離を保ちつつ 走っているだけでは事態はいっこうに改善しない。敵の車からときどき犯人のジョーが顔を出すので、銃を撃つ。もちろん、ジョーもこちらに向けて発砲してくるが、どちらかというとそれをおそれるよりも、ガンガン撃ちまくったほうがいいみたい。

車間距離が小さければ小さい ほど、おたがいに弾の命中する 確率が高くなり、距離が大きければ大きいほど、確率は低くな る。危険度と命中率は背中あわ せなのだ。それに、ときどき我 子が顔を出すので誤って撃たな いように。もし我子に弾があたってしまったらゲームオーバー。 ジョーの弾が壁鎖にあたっても、 もちろんゲームオーバー。



5-84-5-Well!

○犯人の車から、さらわれた 恋人を助け出 し、ルンルン気分で画面左へ帰る

銃撃戦のすえ、ジョーをうまくやっつければ、敵の車は止まり、めでたく我子を取り返して壁鎖は画面左へと帰っていく。んで、すぐにまたマヌケな我子はさらわれて、次のカーチェイスがはじまるのだった。

ジョーは、やられるたびに凶 悪になるぞ。

正義の緑球が悪を滅ぼす

気孔法(タイトルは原題のママ)



前作の『階段をのぼろう』 (1990年12月号掲載)の主人公、 黒卯下郎がまたまた登場。「階段 をのぼりつめた下郎はそこにあった気の道場で気について学んだ。それというのも旧友の輪留 差酢流造が盗賊の頭となり、動物を狂暴化させ日本征服を企て

○直立不動の態勢で敵 ○敵に向かって気をは

なった

ているという、うわさを聞いたからだ。下郎はひとり酢流造を倒すべく盗賊のアジトへと向かう……」(作者の手紙より)

下郎は手からはなつ緑色球状 の気を使って、敵を倒していく。 下郎はジャンプもできて、敵の 攻撃をよけたり、空飛ぶ敵に対



●気がみごとに命中して、敵が倒れた。し かし、敵はまだまだ登場してくるぞ

STOP リプペト ラファンファ 前進 気を出す SPACE

> 登場する敵は8種類。下郎は 酢流造の手から日本を救うこと ができるのだろうか!?



リフッレー





を待ちかまえている

2/2+VRAM64K *ターボRは標準モードで by 松岡一孝² ▶リストは53ページ

おっ、どこかで見たようなゲームだな、と思った人はかなり 長くファンダムとお付き合いしてきた読者だろう。そう、これは今からだいたい3年前の1988年8月号に掲載された「LANDING IS DIFFIC



たプログラムをなんと1画面に 圧縮したバージョンだ。

黄色い四角が着陸船である。 着陸船は上下左右の4方向にジェット噴射することができて、 これを利用して移動する。着陸 船は地面のどこかに設置された



○とりあえず着陸船を降下させるために、 上にむかって噴射/シュボッボボ

着陸台の上にフワリと着陸すればラウンドクリアだ。

ジェット噴射

それぞれの方向に

STOP

して気をはなったりする。敵は

倒すと、つぎつぎと画面の左か

らあらわれてくるぞ。

着陸船の操縦をミスって地面が、画面の左右に激突しゲームオーバーになると、ディスプレイが壊れたのかと思うような奇妙なデモが見られる。これがなかなかいいのだ。



○おっと、加速がつきすぎて地面に激突し そうだ。すかさず、右と下に噴射

CAMBANDING IS DIFFICULTED



なっているなっている



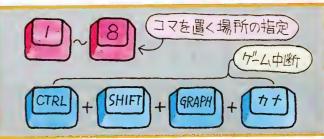
◆こうして着陸成功。ラウンドが上がることに重力がきつくなっていくぞ

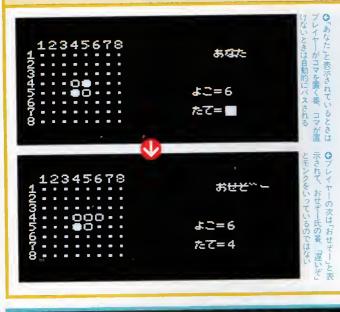


コンピュータ相手に負けるもんか

画面面

MSX 2/2+RAM32K *ターボRの高速 モードでも可 by Heroic Warder ▶リストは54ページ





TPLAY WITHOUT PREJUDICE」を直訳す ると「偏見なしで遊べ」という意 味になるらしい。偏見を持って 遊んだとしても、これはコンピ ュータ対戦のオセロゲームだ。 プレイヤーはコンピュータのお せぞ一氏と戦う。

プレイヤーのコマはCHR \$(132)の「〇」でおせぞ一氏の コマはCHR\$(133)の「●」と なる。このプログラムでは画面 の色指定がないので自分でかっ てに色を設定してくれ。

先手はプレイヤー。盤面のよ こ、たての順に座標を入力して コマを置く。コマを置けない座

標を指定すると、また、よこの 座標から聞いてくる。ゲームが 終わると、プレイヤーとおせぞ 一氏のコマの数を表示する。

この原稿を書いてる私はもっ か、0勝5敗である。

こんな終わり方もある



○とちらも相手のコマをとることができ くなったのでこれでゲーム終了。この圧倒 的な差で勝ったのは編集デスクだ

距離1000、方角北西。目標、軍事施設



MSX 2/2+RAM8K ※ターボ日は標準モードで

by Nu~

▶リストは55ページ



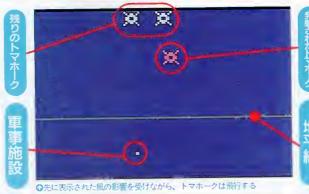
トマホークはっしゃ!! TARSET 1 WIND <

○まず最初に風向きと風力が表示される この場合、風向きは右から左。風力はした

「これは戦争中、多国籍軍が発 表したミサイルが軍事施設を破 壊したビデオを見て考えたもの です。悪乗りしているようで戦 争中は送れませんでした」(作者 の手紙から)。さすが44歳、NU ~さんはおとなだ。

最初にターゲット数(ラウン ド数みたいなもの)と風向き、風 力を表示してゲームスタート。

ゲーム画面はあの有名な誘導 ミサイル、トマホークの背後か



らビデオカメラが追ってる感じ の映像。うまく軍事施設まで風 向きを考えトマホークを誘導す るのがキミの目的だ。1つのタ ーゲットで3発はずすとゲーム オーバー。おなじターゲットで やりなおし。命中すれば次の夕 ーゲットにトマホークはあらた に3発用意される。最後のター ゲット日は夜間攻撃だぞ。

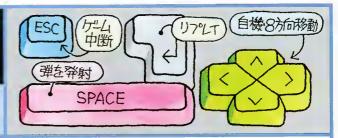


○上官にほめられた 次のターゲットにい くと風向きが変わり、風力が強くなる

撃って撃って撃ちまくれシューティング



MSX 2/2+RAM16K *ターボRは標準モードで by あずまのかんたろう ▶リストは56ページ



やってきましたシューティン グゲーム。とにかくガンガンよ けまくって、ビジバシ撃ちまく って楽しければいい。

ゲームはシンプルかつ、スピ ーディーにできている。自機は 8方向に移動でき、画面いっぱ いに動きまわり、体当たり攻撃 をかけてくる敵をやっつける。 弾は3連射まで可能。敵は一定 間隔ごとに] 匹ずつ出現してく る。その間隔はプレイしている 時間がたつごとに短くなってき て、敵の出現してくる数が増え て、どんどん難しくなっていく ぞ。

自機が敵に当たってしまうと



●禅を連射させて敵をけちらせ/ まるで最後にI匹だけ残ったイン ●スコア横のハートマークが全部消え、ゲームオーバーとなってしま ベーダーのように横に動きながら向かってくる敵が多い

画面の上に表示してあるスコア の横のハートマークが1つずつ 消えていく。つまり、これは自 機のライフポイントであり、5

つのハートマークがなくなって しまうとゲームオーバーとなる。 作者からの手紙によると、こ のゲームのハイスコアはふつう

0012700

った。う~ん、スコアがしょぼいそ

の人で2万点、反射神経のすぐ れた人で3万5千点だそうだ。 理論的には敵は25匹まで増える そうだが、一度、見てみたい。

何人たりともオラの前を走らせね! ランランラン



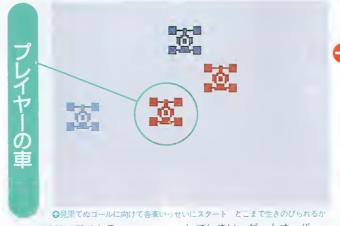
M5X 2/2+RAM8K **ターボ日は標準モードで

▶リストは57ページ by 木内靖

リフペレて 左右移動 POUL SPACE

キミはF1パイロットとなっ て、F1グランプリに参加して いる。

さあ、レース開始5分前だ。 シグナル音は鳴らずに、いき なりレーススタート。画面上に は4台の車しか登場してこない。 そのなかの明るい赤の車がキミ が乗る車。コンピュータがあや つるライバル車を相手にどこま で走ることができるか、走行距 離を競いあうゲームだ。ライバ ル車は、まるで誘導ミサイルみ たいにプレイヤーの車に近寄っ てくるのでアクセル、ハンドル をたくみに使ってこれをかわす。 アクセルをふかして速く走るほ



ど走行距離は長くなる。 ライバル車にちょっとでも、 ぶつかってしまうとクラッシュ してしまい、ゲームオーバー。 けど、画面の左右にぶつかって もはねかえるだけ。



○ドッカーン! あえなくクラッンユ



いつでもスキーが楽しめるぞ



MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで by RUN kun

▶リストは58ページ

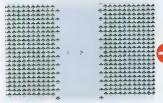
STOP スキーヤー左右移動

スキー競技のひとつである大 回転をゲームにしてある。

シグナル音が鳴りおわるとゲ ームスタート。スキーヤーがす べっていく先に立っている旗の 横を左右交互に通過(最初に通 過する旗は左右どっちでも好き なほうを選んでいい)していく。 通過していくたびに旗と旗との 間隔はだんだんせばまってくる。 旗やクローバーの木に激突した り、左右交互に通過できないと ゲームオーバーとなる。

旗を14本通過するとラウンド クリアとなる。次のラウンドで は旗と旗の間隔がまえのラウン ドに比べて少し狭くなり、むず かしくなる。

とにかく気持ちがいいのがス キーヤーの動き。慣性のきいた 動きと、左右の斜滑降、直滑降 に応じたキャラクタのポーズが ほんとうにすべっているようで いい。暑い日にこのスキーゲー ムをすると、ちょっとは涼しさ が感じられるかもしれないね。



○最初は、旗の左右どちらでも通過していい ので、左を通過していった

ターンがバッチリ決まった!





○旗を通過したらすぐにゲレンデの右へすべ り、2本目の旗をらくらく通過

○こうして旗を13本通過し、14本目の旗の横 にならんだときにクリアとなる

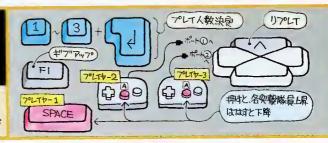
対戦でやれば異様に興奮する白熱ゲーム

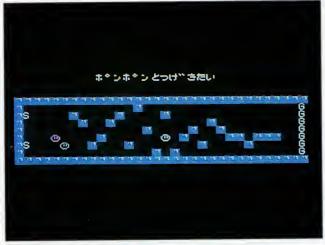
画面面

MSX 2/2+PAMBK *ターボ日は標準モードで

by よしむソフト

▶リストは59ページ





●3人でプレイしているところ 突撃隊は右斜め下と右斜め上の2方向しか進むことしかでき ず、ジグザグに移動しながらGを目指す 壁や障害物にぶつかったらスタートからやりなおし



ポン次郎



「ポン太、ポン次郎、ポン子は いつもポンポン飛んではゴミ箱 に突撃していった。そこで、こ の3人はしだいに「ポンポン突 撃隊」と呼ばれるようになった

……」(作者の手紙より)

このゲームは左のSとSのあ いだからランダムに登場する突 撃隊を障害物や壁にあたらない ように操作して右にある「G」ま で、たどりつかせるのが目的。

1人でプレイする場合はGにた

どりついた時間(SPEED)を 1人で競うだけだが、2、3人 プレイの対戦モードにするとも のすごく白熱するぞ。



○だれかがGにたどりつくとゲーム終了



MSX 2/2+RAM8K *ターボRは標準モードで

by ペンチャ

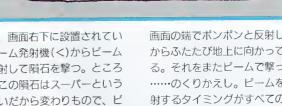
▶リストは60ページ

じつをいうと、このゲームを 採用した理由の30パーセントく らいは、作者の本名に感動した からである。ペンネームを使っ ているが、本名のほうがいいの に、花畑次郎くん。

いわゆる 1 人テニスゲームに シューティング風味を加えてみ ました的な珍味もの。

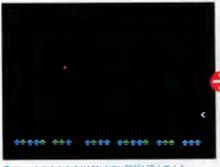
スタートすると左上から隕石 が飛んでくる。画面下にならん でいる家や木が破壊されないよ うに、画面右下に設置されてい るビーム発射機(<)からビーム を発射して隕石を撃つ。ところ が、この隕石はスーパーという くらいだから変わりもので、ビ 一ムがあたると方向を変えて、

画面の端でポンポンと反射して からふたたび地上に向かってく る。それをまたビームで撃って ……のくりかえし。ビームを発 射するタイミングがすべての、 スリリングなゲームなのだ。



ピーム発射/リプル丁

SPACE



○スーッと左上からさりげなく赤い隕石が飛んでくる



○タイミングをはかりつつビーム発射



○ピームがあたってはねかえる隕石。また、来いよ~

ジャンプ省の 左右移動

角度とパワーによるカラフル積み木



MSX MSX 2/2+ VRAM64K

by やすた

▶リストは61ページ

画面左端にあるグリーンの長 方形がジャンプ台。そこから右 にならぶ3色の長方形が着地台。 ジャンプ台を使って、毎回色が 変わる「しかく」と呼ばれる長方 形を3つの着地台の上に積み上 げていくゲームだ。

ジャンプ台は左右にずらすこ

とができ、しかくとジャンプ台 とのずれの度合いで、しかくが 飛んでいくときの角度を調整し、 ジャンプ台を沈ませる深さで飛 んでいくパワーを決定する。

着地に成功すると、左の着地 台から10点、20点、30点が得点 として入る。11段目からは、そ れぞれ40、50、60点の得点にな り、2つの着地台に積み上げて いって、とちゅうで1つにくっ つけたら、2つの着地台ぶんの 得点が入っていく。

SPACE

しかくち 我は な

しかくが乗ると、そのしかく が新しい着地台となる仕組み。 それ以外のブロックに乗っても、 着地できず、そのまま下まで落 ちていく。下に落ちてしまった らゲームオーバー。

こうして、28個のしかくを積 み上げると「Complete」 (完璧)。

ゆっくり空中を飛ぶしかくが 優雅で、きれいなゲームだ。



○ゲームスタート 左端がしかくとジャンフ台 ○ジャンフ台をすらし、下に沈めて





●びよよよ〜ん 放物線を描いて飛んでいく ●さまざまな積み木の発展か楽しめる



42



スクラム

最近、せっかく採用された自分のプログラムを罵 倒する作者が多い。なぜだろう? ファンダムで は作者の納得のいく作品を待っている。

今月から「あしたは晴れだ/」 のコーナーがいよいよスタート することになった。

このコーナーの性質上、毎月 やれるかどうかはまだわからな いが、読者のみんなの意見を広 く募集している。

■プログラム投稿者への注意

今月のファンダムには、キー ボードから直接打ちこめない文 字の使われた作品が多い。

そこで、ファンダムから投稿 者に注意してほしいことがある。

キーボードから直接打ちこむ ことのできない文字(「■」などの キャラクタ)は、使わないで済む なら使わないでほしい。

プログラムの長さに規定があ るのは、プログラムの無駄をど れだけ取り除けているかを判断 するためで、「■」などのキャラ クタを使ってまで縮める必要は

ない。

これは特に長いプログラムに いえることで、なかには無意味 にエスケープシーケンスやST OPキーでのリプレイをしてい るものがある。

はっきりいってこれはマイナ ス評価なので、使うときにはよ く必要性を考えて使おう。

せっかく作ったプログラムも そんな部分が影響して、読者に

打ちこんで遊んでもらえなかっ たら、とても寂しいぞ。

無駄な部分を取り除くことと、 無意味にプログラムを短くする ことは同じではないので、よく 考えて作品を投稿してほしい。

最後に、いきなりテープとお 金を郵送してきて、プログラム を送ってくれという読者がいた が、ファンダムでは一切そうい うことはできないので注意。



90年8月号『WHIZだもんね♥ 編集部製ステージエディタにバグ

ファンダムライブラリー(8)の「W HIZだもんね♥」専用ステージエ ディタにバグがありました。

コマンド3でゲームをやったあ とCTRL+STOPでエディタ にもどったとたん、再びゲームに 入り、エディタにもどれないとい うものです。

原因はゲームをしたあとでエデ ィタにもどったとき、キーバッフ ァクリアのつもりで「U=USR (Ø)」を実行しているので、ゲーム に入ってしまうからです。

これは下にある行200の赤い部分 を挿入すればなおります。 200 DEFUSR1=&HA ØØØ: U=USR 1(Ø)~

(宮城・庄子達彦/16歳) 確認したところ、庄子くんのお っしゃるとおりでした。

修正方法まで明記してくれたの で助かった。ありがとう。

プログラムミスの情報は?

欄外でよくバグ情報をや っているが、ファンダム ライプラリーにも掲載されている のですか? また、ライプラリー のミスはどうやって教えるの? (兵庫・佐野英司/14歳)

ファンダムのプログラム ページの下の欄外では、 ときどきバグ情報を行っている。 バグの情報は、見つかったらすぐ

に掲載しているのだけど、1年以

上もまえのプログラムにバグが見 つかることだってあるのだ。だか ら、それを打ちこんだ人がそのバ グ情報を手に入れるのは困難だ。 ファンダムライプラリーでは発売 までに見つかったバグは、あらか じめ修正してあるのだが、発売後 のバグは本誌で掲載しているので、 それを見るしかないだろう。

ただ、そのバグのためにまった く遊べない、ということはめった にない。



スプライトの衝突判定

BASICで、スプライ 上がぶつかったとき、ど のスプライトとどのスプライトが ぶつかったかを調べるには、どう すればいいの?

(新潟・中沢正智/?歳)

BASICでスプライト の衝突判定をおこなうと 最近わかったことだが、スプライ トの衝突割りこみにはかなりのあ まさがあるようなのだ。今月ファ ンダムに掲載された「しかく」はそ

れの被害を受けた作品で、ふつう に遊んでいてもときどきスプライ ト衝突判定がおかしくなり、正常 に判定できないことがあるようだ。 これがターボRの高速モードとも なると、まるで判定に行かなかっ たりした。さて、肝心のスプライ トの衝突判定だが、これといった うまいやり方は決まっていない。 きに、注意してほしいことがある。 そのときどきによるが、ほとんど の場合は座標を調べて判断するや リ方だろう。

中沢くん、ちょっとむずかしい が、めげずにがんばろう。

SCREEN1でスプライトモード2に

MSX2以降の機種でS CREEN 1 でスプライ トモード2にすることはできるで しょうか? VDPを操作してで きるような気がするのですが……。 SCREENØ:WIDTH8 (兵庫・首藤誠一/20歳)

昨年の3月号のこのペー ジで紹介したことのある 「=セSCREEN4モード」のプ ログラムから、以下のように、要 点をまとめて解説しよう。 ①まずスプライトアトリビュート

BASE(8) = &H1EØØ: BASE(13)=&H1EØØ を実行すればOK。

②多色刷りモードの設定をする。 Ø:WIDTH4Ø:SCREE N1: DEFUSR=126: U=USR(Ø)

を実行すると、画面は多色刷りモ ードになる。

 $(3) VDP(\emptyset) = 4 : VDP$ (5)=63

でスプライトモード2が使えるよ うになる。

〈いじわるファンクションコール/5月号のフォロー〉「くさりがまが床にひっかからない」という質問電話がきた。こめんなさい。編集部のミスで「妖 域伝II」にバグがありました。行5の最初から9文字目のBを6112に変えてください。それからもう1つ、「FUNNY◆BOY」は、MSX1のRAM32Kでも遊べ ます。作者およびMSXIユーザーの方、ごめんなさい!

テーブルを移動させる。

あしたは晴れだ!

テーマ: 「あしたは晴れだ!」ってどんなコーナー?

●「あしたは晴れだ!」というコーナーがはじまるそうなので、僕も参加したいと思いました。でも、どういう手紙を出せばいいのかわかりません。マシン語のセーブのしかたとかを聞いてもいいんですか? =千葉・ミウ(14歳)

う~ん、小生も正直いってキチンと説明できるほどの具体的なビジョンを持っているわけではない。ただ、はっきりいえるのは、プログラムに興味を持つファンダムの読者と、常連投稿者などのプログラミングの達人と、ファンダムのスタッフとが、ある1つのテーマで意見や情報を交換する会議のようなものにしたいということだ。

それから、ムシのいい考えかも しれないが、投稿されるテーマや 意見によって、やり方やシステム か徐々に固まっていけばいいと思 っている。なるべく多くの読者の 意見を取り入れながら、このコー ナーを作りあげていきたいのだ。

今月号の「パソコン通信はじめの一歩」でSIGを取りあげているが、 このコーナーは、おもにハガキに よるSIGのようなものだといえるか もしれない。とりあえず、スクラ ム担当である小生がシグオペをつ とめさせていただく。

ところで、ミウ(このコーナーでは、原則として本名もペンネームも呼び捨てにする)の最後の質問だが、「マシン語のセーブのしかた」とかは、どちらかというとスクラムの質問箱行きの内容だと思うので、「あしたは時れだ!」のテーマにはなりにくい。

たとえば、テーマ候補として、 こんなハガキが来ている。

●僕はターボRを買いたてのほや

ほや。だからプログラムのことはよくわかんない。だから「どの本を読めばBASICが熟練するか」と「どの本を読めばマシン語が理解できるようになるか」と「どの本を読めばて言語が理解できるようになるか」の3つの質問に答えてほしい。ただし、「MSX・FAN」とか、「説明書」(という答え)はよしてほしいでござりまするでつかま

つりまつるで存じそうろうでたて まつりまする。=東京・小糸英樹(? 歳)

なかなかすごい質問だ。自宅待 機中のファンダムの編集デスクに 電話で質問してみた。

●プログラムのことがよくわからない人でも、BASICがすらすらわかる本、マシン語がすっきりと理解できる本、C言語がぱっち

りと見えてくる本、そういう本は この地球上にはありません。あっ たら、教えてください。わたしは そんな本を書いた著者の弟子にな りたい。=東京・山科教之(35歳) それは、いったいどうして?

●うそをつくからよ~。=東京・山 科さえら(2歳)

デスクの自宅に電話をすると、 ガキがうるさくてかないません。 惜しまれつつも、休みっぱなし の「ちえ熱あっちゃん」担当のちえ 熱にもいちおう聞いてみた。

●そうだなあ、やっぱりMSX・ FANと、説明書かな。=東京・ち え熱(21歳)

だから、それはやめろって。 いきなり聞いてもだれもまとも に答えないが、たしかに小糸英樹 の質問はむずかしい。

本を読むだけでかんたんにわかろうなんて考えが甘い、という意見もあるにはあるが、小糸の持つA1STには、BASICのおおまかな説明書がついているだけなので、この説明書だけではとてもBASICは身につかないだろう。以前、松下電器のMSX2には本格的なBASICマニュアルがついていて、小生はそれでBASICを覚えたものだが。

そこで、来月のテーマは「どんな本ならプログラムがわかる?」とする。常連投稿者などなるべく多くの人に、どんな本で勉強したかを聞き、また、現在、どんな本が出版されているかも編集部で調べておこう。だいたい、こんな感じで臨機応変にこのコーナーを進めていきたい。では、また来月!



意見とテーマの募集

8月号のテーマ:「盗作」について、わたしはこう思う

このコーナーでは、7月号の「どんな本ならプログラムがわかる?」に向けて準備をはじめるが、このような、プログラムに関わる大きなテーマを募集する。重いテーマ、軽いテーマを問わず、いろんな人に聞いてみたいことをハガキに書

いて送ってほしい。あて先は、M ファン編集部内「あしたは晴れだ! のテーマ」係まで。

さて、8月号のテーマは上記の とおり。3月号のAVフォーラム に掲載した『ミカン』はマニュアル からの完全な盗作だった。最近、 盗作事件はずっとなかったので、 編集部は大きなショックを受けた。 なぜ、盗作をするのか、どこから が盗作でどこまでが参考なのか、 などなど、盗作について自由に論 じてほしい。これもハガキで「あし たは晴れた! 8月号の意見」係 まで。できるだけペンネームまた は本名を出してほしいが、8月号 にかぎって完全匿名も可。

テーマも意見も、採用者にはM ファン特製のテレカを進呈。ペン ネーム歓迎だが、住所・氏名・年 齢・電話番号は明記してほしい。

Ø からわかる マシンデス の気は5 第3回: 背中あわせの2つのマシン語

前回、3つの16ビットレジスタ(HL、DE、BCの各レジスタ)にそれぞれパラメータをセットしてから使う「LDIRVM」というらした。これはメモリ(メインRAM)からVRAMへいっきょにデータの固まりを転送する(これをブロック転送という)すばらしい働きをする。

3つのレジスタにセットする ものは、

HL:出発点 DE:目的地 BC:転送する量

となっていて、出発点とは転送元であるメモリのアドレス。目的地とは、転送先となるVRA Mのアドレス。転送する量とは、 転送するブロック全体の<mark>バイ</mark>ト 数だった。

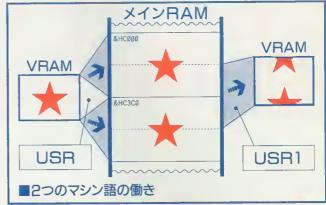
LDIRVMという名前には 深い意味はない、と前回書いた が、それは無意味ということで はない。じつは、そろそろこの ページでも語ろうと考えつつあ る「アセンブリ言語」に「LDI R」ということばがあり、これは LoaDIncrementRepeat の略で、「HLレジスタの指すア ドレスからDEレジスタの指す アドレスヘデータを転送し、H L、DEは+1、BCレジスタ はー1し、BCの内容が0にな るまでくりかえす」というとん でもなく長い意味を持っている。 LDIRVMの最初の4文字は、



○このアスタリスクの雪景色が



○吹雪に……。わかる?(わからん)



●下のプログラム行70の2つのUSRで&HCダダダからと&HC3Cダからの2領域に画面データを格納。行80のUSRIで取り出す位置を少しずつずらしながらVRAMへ転送すると、吹雪のような動きが実現する

じつにこのアセンブリ言語と深い関わりがある。まさに、このBIOSは「LDIR」しているではないか。残りのVMは前半が目的地のVRAMのV、後半が出発点のメモリのMだ。

ところで、じつはこのLDI RVM(&HØØ5C)の3バイトまえの&HØØ59に「LDIRMV」というやつがいる。ピンときただろうか。こいつの名 前はMとVがひっくりかえって いるだけだ。

そのとおり、LDIRMVは、 LDIRVMとは逆に、VRA Mからメモリヘブロック転送するBIOSエントリなのだ。

パラメータのセットもほとん どうりふたつだ。

んん、ということは、なにかできそうだ……。とりあえず、 SCREENØで「**」の吹雪を作ってみましたけど。

■リスト 吹雪あるいは往復ビンタ

10 CLEAR 200, & HC000: COLOR 15, 1: SCREEN 0:

WIDTH 40:DEFINT A-Z

20 N=23:M=0:L=-1:K=38

30 READ A\$,B\$:A\$=A\$+B\$:FOR I=0 TO 26:POK

E &HDØØØ+I, VAL("&H"+MID\$(A\$,2*I+1,2)):NE

XT: DEFUSR=&HDØØØ: DEFUSR1=&HDØØE

40 DATA 210000ED5BF8F701C003CD5900C9

50 DATA 2AF8F7110000001C003CD5C00C9

60 FOR I = 0 TO 30:LOCATE RND(1) *40, RND(1)

24:PRINT"";:NEXT

70 A=USR(&HCØØØ)+USR(&HC3CØ):CLS

80 FOR I=N TO M STEP L:A=USR1(I*K+&HC000

):NEXT:GOTO 80

プログラムの解説

●行10: CLEAR文の&HCØ ØØは、VRAMからブロック転 送してくるためにメモリをあけて おくため。名HCØØØ~&HC FFFには、少なくともSCRE ENØの4画面以上の容量がある。 ●行20:変数初期設定。ここの変 数は行80のループで使われていて Kは1回ですらす文字数(40だと 丸々〕行ぶん。つまり垂直に動 く)、N、MはメモリからVRAM ↑転送する幅でKを1単位として いる。しは増減調整用。たとえば N=960、K=1に変えるとほぼ横 スクロールになる(この場合しは スピードを表す)。●行30:マシン 語書きこみとUSR関数定義。● 行40、50: それぞれUSR、US R ↑ 用のマシン語データ。●行 60:「*」を散りばめる。●行70: その画面を2画面ぶん、メモリに 格納。●行80:少しずつずらしな がら取り出している。



■VBAMからメインBAMへブロック転送(USR)

	AIVIからメインドAIVIベンロック型を(UDIT) マシン語×IC注来記(2 炉で L バイト) その気持ち					
アドレス	マシン語※16進表記(2桁で バイト)					
& H D Ø Ø Ø	21 ●	転送元の開始番地をセット ●21はおなじみ。HLレジスタに2バイトの数値をセットする命令。				
& H D Ø Ø I	Ø Ø & H Ø Ø Ø	●転送元の開始番地の8HØØØØ(V RAM)は、SOREENØのパターン名 称テーブルのアドレス。スクリーンモー ドを変えるときはこの数値を変更する。				
& H D Ø Ø 2	00	トを安えるこさはこの奴閥を支史する。				
& H D Ø Ø 3	ED 次の2バイトが示すアドレス(メインRAM)にある数値を	転送先の開始番地をセット●ED5Bは、DEレジスタにデータ(ここでは転送先のメモリのアドレス)をセ				
& H D Ø Ø 4	58 • DEレジスタにセット	ットする命令だが、次に続く2パイトの 数値をセットするのではなく、その数値 が示すアドレスに入っている数値をセッ				
& H D Ø Ø 5	F8 & H F 7 F 8 ※上位下位 2 桁ずつが逆に	トするのだ。ああ、ややこしい。 ●F7FBは、USR関数の整数型引き				
& H D Ø Ø 6	F7 なっていることに注意。	数の格納アドレス。				
& H D Ø Ø 7	② ↑ ● 次の2バイトの数値をBCレジスタにセット	● ☑ 1 もおなじみ。BCレジスタに2バイトの数値をセットする命令。				
8 R R R R R R R R R R R R R R R R R R R	СØ & нязся	● ∅3 ○ ∅は10進数の960で、40×24。S ○ REEN ∅の 1 画面ぶんの文字数。つ まり、パターン名称テーブルの容量だ。				
& H D Ø Ø 9	03					
& H D Ø Ø A	○ ○ 次の2バイトが示すアドレスを呼ぶ	BIOS「LDIRMV」を呼ぶ ●前回紹介した「LDIRVM」とは双子 の兄弟で、VRAMの「HL」番地から、				
& H D Ø Ø B	59& H.Ø.Ø 5 9	メモリの「DE」番地(引数で2か所を指定)まで、「BC」バイトぶんをいっきょに				
& H D Ø Ø C	ØØ	転送する。				
&HDØØD	C9 •—BASICIE & Zã	●1回ぶんの転送を終わり、BASIC にもどる。				

■メインBAM~VBAMへブロック転送(USR1)

アドレス	M~VHAMへノロツク転送(USHT) マシン語※16進表記(2桁で バイト)	その気持ち
& H D Ø Ø E	2A ◆ 次の2バイトが示すアドレスにある数値を HLレジスタにセット ■ & HF7F8	転送元の開始番地をセット ●2Aは、上のED5日と同様、これに続く数値が示すアドレスにある数値をHLレジスタにセットする。ややこしい。 ●USR関数の引数として転送元のメモリのアドレスを入れると、FフF日を介
& I & D & H & B	F7	してHLレジスタにセットされる。 転送先の開始番地をセット ● 1 1 は、オアシスのようにすなおな命
& H D Ø I 2	00 & H Ø Ø Ø Ø	令。2バイトをDEレジスタにセット。 ●この数値はメモリからデータを転送す る行き先、SCREENØのパターン名 称テーブルの先頭アドレスだ。
& H D Ø I 4 & H D Ø I 5	Ø 1 ● 次の2バイトの数値をBCレジスタにセットC Ø □	転送するデータの長さをセット ● Ø 1 は、すなおに次に続く2パイトの 数値をBCレジスタにセットする命令。 ● Ø 3 C Ø は、上記のUSAとおなじく
& H D Ø I 6	Ø3CD ● 次の2バイトが示すアドレスを呼ぶ。	SCREENØの1画面ぶんの文字数、 つまり、パターン名称テーブルの容量。 BIOS「LDIRVM」を呼ぶ
& H D Ø 1 8	5C&HØØ5C	●前回から引き続いて登場。メモリの「H L」番地(引数で連続的に数値を変化させ る)から、VRAMの「DE」アドレスへ、 「BC」バイトぶんをいっきょに転送する。
& H D Ø I 9	Ø Ø │ C 9 • — BASICにもどる	●すべてを終えてBASICにもどる。 でも、すぐにまた呼び出される(行BD)。

タ月の講座はちょっと増ページして、SCREEN1のVRAMにせまってみた。VRAMは魅力たっぷりの宝箱だから、とにかく使ってモノにしよう。

VRAMの魅力

SB講座の読者のなかには、 VRAMといわれてもピンとこ ない人も多いだろう。

かんたんにいってしまえば、 VRAMとは画面表示に関係す るデータのしまわれているとこ ろのことだ。

でも、それだけじゃVRAM がなんだかよくわからない。

「わからない」という気持ちは やっかいなもので、いったんそ う思いこんでしまうと、なかな か理解できなくなってしまう。

そこで今回の講座では、VR AMの仕組みと魅力を理解する ための手助けをしよう。

■VRAMという宝箱をちょっ とのぞいてみよう

まずは難しいことはぬきにして、VRAMの楽しそうな雰囲気をつかんでほしい。

ではさっそくMSXの電源を 入れて、右のキーボードにふれ てみよう①を実行しよう。

画面にはなにも変化はないが、 ちょっとスプライトを表示する 命令を打ちこんでみよう。

ここで、「スプライトパターンを定義しなくていいの?」と思った人はなかなか済えてるぞ。

ふつうならスプライトパターンを定義しないとスプライトは表示されないところなんだが、さっき打ちこんだキーボードにふれてみよう①で、MSXの文字とおなじ形のスプライトパタ

一ンが定義されているのだ。

つぎにキーボードにふれてみ よう@を打ちこんでみよう。

画面にちらっとスプライトが表示されただろう。

カーソルを画面の上に移動して、そのへんに文字を打ちこんでみよう。

画面のところどころにスプライトが現れただろう。

じつは、PUTSPRITE 命令を使わなくても、スプライ トを表示できるのだ。

VRAMにはスプライトの色や位置、どんなパターンを表示するかなんていう情報がしまわれている部分があり、画面に文字を表示すると、その部分のVRAMが変化してスプライトが表示されるのだ。

こんな遊びができるのも、V RAMの魅力のひとつだろう。

■VRAMの楽しさはまだまだ たくさんある

ファンダムに掲載されている プログラムには、よくVPOK EとかVPEEKといった命令 をみかける。

そういったプログラムでは、 みんなVRAMの良さを利用し ているのだ。

いろんな形の色つきの文字できれいにほどこされたゲーム画面なんかはまさにそう。

VRAMの魅力は数え上げた らきりがないのだ。

#キーボードにふれてみよう(Des)

BASE(9) = BASE(7)



◎キーボードにいれてみよう①を実行したあと、PUTSPRITE命令で適当にスプライトを表示させてみる。スプライトパターンは定義されてないはずなのに……!?

サキーボードにふれてみよう②©

BASE(8) = BASE(5)



②さらにキーボードにふれてみよう②を実行すると、画面にはスプライトがワジャウジャ表示されてしまった。カーソルを上に移動して文字を打ちこむとスプライトが反応する



SCREEN10VRAM

VRAMマップ

各エリアの解説

■キャラクタバターンジェネレータテーブル(&HØØØØ~&HØ7FF)

文字(キャラクタ)の形の情報が格納され ている。SCREEN命令で画面をSC REEN1にしたとき、保存されている データが初期化される。

●アドレス

ここの領域の開始アドレスはBASE (7)の位置。ふつうは[]になっている。 データはコード順に1文字につきBバイ

トずつ、全部で2048バイトの大きさがあ るので、アドレスの計算方法はその文字 のコード×Bとなる。ただし、VRAM ではキャラクタコードとは少しちがった コードで文字の管理をしていて、ふつう の文字はキャラクタコードとおなじだが、 グラフィックキャラクタは 0~31のコー ドで管理されている。これはVRAMで は共通のコードなので覚えておこう。

■パターン名称テーブル(&H1800~&H1AFF)

画面のどこに、どんな文字を表示してい るかの情報が格納されている。CLSな どで画面を消そうとすると、ここの内容 がすべて空白に書き変わり画面が消える。 ここの情報が書き変われば、画面もそれ に応じて変化していくのだ。ここはスプ ライトと文字の衝突判定に使用されるこ とが多く、慣れるとよく使うところ。

●アドレス BASE(5)のアドレスからこの領域で 使用される。領域の大きさは、横32×縦 24の768バイトで、各アドレスに対応する 画面の位置は、画面のいちばん左上から 横に1文字につき1バイトずつ、いちば ん右までいくと次の行のいちばん左に移 動し、最後がいちばん右下になる。ここ ではWIDTHの値に関わらず、横の文 字数はつねに32、縦の行数は24に固定さ れている。だから、LOCATEØ, Ø の位置が、必ずしもこの領域の始めにな るとは限らないので注意が必要。

■スプライトアトリビュートテーブル(&H1BØØ~&H1B7F)

ここにはスプライトの表示に関する情報 がまとめられている。スプライトは基本 的にスプライト面で管理されていて、面 ごとに表示するスプライトの座標、色、 パターン番号が格納されている。

この領域の開始アドレスはBASE(B)

の値から。スプライト面は 0~31の全部 で32面あり、1面につき表示するスプラ イトのY座標、X座標、色、パターン番 号の合計4バイトが使用される。だから 領域の大きさは128バイトとなる。ファン ダムではしばしば使われているが、直接 ここを使うより、PUTSPRITE命 令を使うほうがわかりやすい。

■カラーテーブル(&H2ØØØ~&H2Ø1F)

SCREEN 1の画面で表示される文字 の色情報が格納されている。中途半端な 指定方式で、コード順に日文字につき2 色(文字の色と背景の色)を指定する。 C OLOR文で画面の色を変えると初期化 される。ファンダムではとてもよく使われている領域だ。

●アドレス

BASE(6)のアドレスから使用される。 256種類の文字のB文字単位の色指定なの で、領域の大きさは32バイトとなる。格 納されるデータは、前景色(文字の色)× 16+背景色となっている。てっとりばや く効果的な装飾をほどこせるので、使用 頻度は高いところだ。

■パレットテーブル(&H2Ø2Ø~&H2Ø3F)

MSXでは、0~15のカラーコード(パレ ットコード)が使えるが、そのパレットの 赤、青、緑の各成分の情報が保存されて いるところ。通常はCOLOR=(パレッ ト番号,赤の輝度、緑の輝度,青の輝度) でパレットを切り換える。COLOR= RESTOREにより、ここの情報がパ レットに切り換えられ、それまではここ の値を変えてもパレットは切り換わらな い。SCREEN命令かCOLOR=N EWの実行で初期化される。

●アドレス

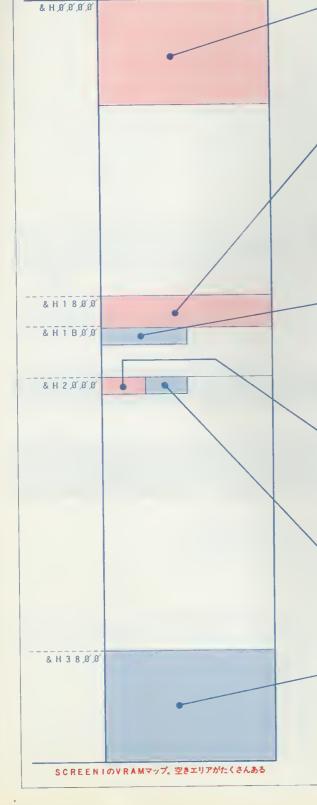
アドレスは&H2Ø2Øから始まり、各 パレットにつき2バイトずつ、計32バイ トの領域を持つ。めったに使わない。

-ブル(&H38ØØ~&H3FFF) ■スプライトパターンジェネレータテ

スプライトパターンの保存場所。スプラ イトパターンの登録はB×Bドットのパ ターンが256枚分できるが、領域の大きさ が固定されているので、16×16ドットの スプライトでは64枚しか登録できない。 SCREEN命令を実行したときの、第 2パラメータにより初期化される。

●アドレス

BASE(9)の位置からキャラクタパタ ーンジェネレータテーブルとおなじよう に2048パイトの領域がある。両者の働き はよく似ていて、文字の形かスプライト の形かの違いにすぎない。ただ、文字の 形は定義用の命令はなく、スプライトに はSPR (TE\$が用意されている。



どんどん使っておぼえよう

P49の図はマニュアルなどでわりとよく目にするVRAMマップというものだ。

これは、初期状態のSCRE EN1のVRAMが、どんな目 的のために、どのように使われ ているかを表したものだ。

はじめのうちはかなり抵抗の ある図だが、慣れてくれば必要 なものになってくる。

VRAMの各領域に対する解説には、ひととおり目を通してもらえただろうか。

けっこう硬めの解説だったので、よくわからないという人も 多いだろう。 ここでは、各エリアにもう少し踏みこんでみようと思う。

■BASE関数を使ってVRA Mで遊ぼう

右の表は各エリアの初期アドレスを並べたものだが、アドレスの値といっしょにBASEなるものが書かれている。

このBASEという関数は、 ほとんどのマニュアルでは説明 を省略されているもので、引数 によりVRAMの各テーブルの アドレスを教えてくれる。

また、これに数値を設定すれば、つぎからはその数値の場所がアドレスとして使用される。

■SCREEN1の各エリアの初期アドレス

エリアの名称	初期アドレス
キャラクタパターンジェネレータテーブル	BASE(7)=&HHØØØØ
バターン名称テーブル	8ASE(5)=&HH18ØØ
カラーテーブル	BASE(6)=&HH2ØØØ
スプライトアトリビュートテーブル	BASE(8)=&HH1BØØ
スプライトパターンジェネレータテープル	BASE(9)=&HH38ØØ

下にある各エリアの少し詳し めの解説では、それを利用した 遊びを試みている。

BASEという関数をちょこっといじくるだけでも、VRA Mはじゅうぶん遊べてしまうも のなのだ。

まったくVRAMってやつは 使っていなくちゃぜんぜん理解 できないところで、いくら役割だとか、いろいろ詳しい解説を受けても、実際に確かめるまでははっきりとはわからない。

だから、ここでもVRAMで遊んでもらうことにしたのだ。 いろいろ試しているうちに、 VRAMの姿かたちが見えてく るようになるだろう。

2つのジェネレータテーブル

ここではキャラクタバターンジェネ レータテーブルとスプライトバターン ジェネレータテーブルについて、少し 踏みいってみよう。

始めのページにあるキーボードにふれてみよう①でも登場した、

BASE(9)=BASE(7) という命令には、いったいどんな意味 があるのだろう。

ここでも、それを利用した遊びをもうひとつ紹介しよう。

始めのページでは、スプライトパタ ーン定義を一瞬にしてやってしまうと いうもので、スプライトの表示にまで 触れていた。

こんどはキャラクタの側でのメリットを見てみることにするのだ。

右のキーボードにふれてみよう

②を実行しよう。

なんと、スプライトパターン定義に 使うSPRITESという関数で、ス プライトパターンを定義したら、キャ ラクタパターンの定義までされてしまったのだ。

これはじつにおもしろい遊びで、じゅうぶん実用性があるのだ。

ふつうでは、キャラクタバターン定義は、VPOKEを使って直接VRA Mを書き換えるしかなかったが、このように関数で定義できるので便利だし、スプイトとキャラクタでおなじバターンを使うときなど、一回の命令実行で両方のバターン定義ができる。

こんなことができる理由も、先に示したBASE関数のしわざなのだ。 BASE(9)=BASE(7)

の実行で、キャラクタパターンジェネレータテーブルとスプライトパターンジェネレータテーブルがおなじ位置に設定されたことになり、VRAMの内容が変われば、両方のジェネレータテーブルに影響が出てくるのだ。

2つのジェネレータテーブルは遊び がいがあるので、いろいろ試そう。

**キーボードにふれてみよう③63

BASE(9)=BASE(7):SCREEN1

**キーボードにふれてみよう④ €√√

SPRITE\$(ASC("A"))="♥~BBBB~♥"

SPRITE\$(DSC("D"))="♥~BBBB~♥"

◆キーボードにふれてみよう③と④を実行したあとの画面。スプライトバターン定義したはずなのに、なぜかアルファベットの「A」の文字が変わってしまった。

SPRITE\$(DSC("D"))="♥^BBBB^♥"
Ok
PUTSPRITE 0,(100,100),8,65
Ok
DD

●スプライトパターン定義はきちんと行われていたか、スプライトを表示してみると、きちんと行われていた。ということは一緒にパターン定義されたようだ

スプライトアトリビュートテーブル

スプライトアトリビュートテーブルとは、スプライトの表示に関するデータの保存されているところだ。

スプライトはスプライト面というもので管理されていて、1つの面に表示できるスプライトは1枚に限られていたり、スプライトが重なったとき、どちらが優先されて表示するかも、この面番号に関係してくる。

スプライト面番号は0~31まであり、 画面にはスプライトは32枚までしか表示できない仕組みだ。

ここでは、このテープルの詳細を説

明することにしよう。 開始アドレスはふつうは&H1B8 おからになっていて、BASE(B)の 値によって変化する。

データは各スプライト面ごとに4バ

イトずつ、続けて保存されている。

1パイト目は表示するスプライトの ソ座標が入るが、格納されるデータは スプライト座標となる。

また、ここの値が209になるとそのスプライトは表示されず、208ではこのスプライト面以降のスプライトは表示されないので注意が必要だ。

2バイト目は表示するスプライトの X座標が入る。

3バイト目は表示するスプライトの パターン番号が入る。

このパターン番号は、スプライトモードが8×8のときはそのままの番号が入るが、16×16のモードのときは、連続した4つのパターンで1つのスプライトとみなした数値が入る。

かんたんにいえば、0~3のパター

■PUTSPRITEとの比較

PUTSPRITE \emptyset , (X,Y), C, P

 & H 1 S Ø Ø
 +1
 +2
 +3

 Y
 X
 P
 C

 Y座標
 X座標
 パターン番号
 カラーコード

ンを合わせてパターン番号 D のスプライトとするので、D ~ 3のどれを書きこまれてもおなじ形のスプライトパターンが表示されるのだ。

最後の4パイト目はカラーコードで ふつうは0~15の値が入るが、128を足 した値が入ると、X座標が-32されて スプライトが表示される。

Y座標、X座標で指定する座標は、

表示しようとするスプライトの左上の 座標となる。

ふつうはこのスプライトアトリビュ ートテーブルを直接操作することは少なく、1画面プログラムなどでリスト の節約のために用いることが多い。 しかし、場合によってはここを操作

してとても楽しいことができるので、 いつかこのページで紹介しよう。



VRAMで遊ぶときの注意

CCETSCREENIOV RAMについてひととおり触れ てきたが、ここにVRAMを使 うときの注意をまとめておく。

今回の講座では、BASE関 数の内容を変えていろいろ遊ん でみたが、遊び終わったらリセ ットしたほうがいいだろう。

たとえば、キーボードにふれ てみようの①か③を実行したあ とで、SCREEN, 1などと 実行すると、画面はとんでもな いことになってしまう。

このときは、SCREEN1 をもういちど実行すればもとに もどるが、キャラクタパターン やスプライトパターンは初期化 されてしまうので注意。

VRAMに一生懸命データを セットしたあとでの注意として、 SCREEN, COLOR, C LS、WIDTHなどの命令を 使うときには注意してほしい。

これらの命令は、少なからず VRAMに影響を与えるもので、 たとえばCOLOR命令を使う と、カラーテーブルが初期化さ れてしまうのだ。

プログラムでVRAMを操作 するときは、画面に関係した初 期設定を行ってからでないと、 このような悲劇がうまれる。

■VRAMの更なる魅力

SCREEN 1 OVRAME 操作して遊ぶ。

これはかなり楽しい作業で、 わかればわかるほどハマってい

しかし、ここにあげたいくつ かの例に止まらず、VRAMに はまだまだたくさんの遊びが隠 されている。

下にあるパターン名称テーブ ルのカコミでもちょっと紹介し た、ページ切り換えというテク ニックや、最近、また質問が増 えてきた多色刷りモードなど、 いったいいくつあるのだろう。

数えるのが面倒なので、数え ないが、VRAMだけではこれ らのテクニックは使えないとだ けいっておこう。

べつにテクニックの出し惜し みをしているわけではなく、こ のあたりの話になってくると、 いろいろと予備知識も必要にな ってくるし、スーパービギナー の域を超えてしまうからだ。

VRAMは理解しておき、何 かのときに利用するところだと 思うようにしよう。

さて、今回までずっとVRA Mに関することで話を進めてき たが、次回からは少し視野を変 えて、プログラム的な部分にせ まってみよう。

パターン名称テーブル

■SCREEN1の画面と名称テーブルのアドレス

SCREEN 1の画面では、横の文 字数は最大で32文字、縦の行数はファ ンクションキーの内容を表示する行を 含めて24行まで使える。

この32×24の文字を表示する画面の ことをパターン名称テーブルと呼び、 VRAMのパターン名称テーブルは実 際にデータの書きこまれる画面という ことで、アクティブページと呼ばれる。

(B, B)

BASE(5)

実際にデータの書きこまれる、とい う意味は、カーソルのあるところに、 文字を書きこめるということだ。

わざわざパターン名称テーブルとい う名前があるのに、アクティブページ などという呼ばれ方までしているから には、当然、理由がある。

パターン名称テーブルには、表示と 読み書きの2つの画面があるのだ。

 $(31, \mathcal{S})$

BASE(5)+31

(31.23)

BASE(5)+32×23+31

はただ表示するだけだ んてことはわたしの知るところではな いが、じつはこのオカゲで楽しいこと

ページ切り換えと呼ばれているテク ニックがそれで、かんたんにいえば、 紙芝居のようにVHAMにいくつかの パターン名称テーブルを作っておき、 それをあとから順番に表示してアニメ ションさせるものだ

P49で紹介したVRAMマップを見 てみると、かなりの部分が使われてい

この空いている部分にいくつかパタ 一ン名称テーブルを作り、アニメーシ ョンさせるのだ。

が、機会があったらいつか紹介しよう。 ところでパターン名称テーブルには まだいくつかの利用法がある。

トと文字との衝突判定をするには、こ のテーブルの存在は不可欠なのだ。

BASE(5)+Y座標×32+X座標

ここで扱うのは、読み書き専門で、 内容を変えたりできるが、表示のほう

■名称テーブルのアドレス計算方法

なぜこのようにわかれているか、な ができるのだ。

ないのがわかる。

詳しいやり方はここでは紹介しない

その中で使用頻度の高い、スプライ

この方法を使うためには、スプライ

ト座標とテキスト座標を、正しく理解 していないとうまくいかないが、試し ながらやって覚えるのもいいだろう。

パターン名称テーブルのアドレスの 計算方法は、上にあるように、BAS E(5)+Y座標×32+X座標となって いて、この座標はWIDTHの値に関 係しない決まった座標系のものだ。

左にある図は、SCREEN1のテ キスト座標系とアドレスとの対応を表 している。

ちょっとHOMEキーを押して、カ ーソルをいちばん左上にしよう。 カーソルを移動させたら、何かの文

字キーを押しっぱなしにしてほしい。 ずうっと文字が表示されていくが、 パターン名称テーブルはちょうどこれ と比例してアドレスが変化するのだ。

最後に

WIDTH32: KEYOFF を実行して、LDCATE31, 23 の位置、つまりいちばん右下に文字を PRINT文で表示させてみよう。 結果はうまくいかない。

ここにはVPOKEで直接パターン 名称テーブルを書き換えないと、文字 は表示できないのだ。

カラーテーブルとパレットテーブル

ここでは色に関する2つのテーブル をまとめて紹介しよう

カラーテーブルは慣れるとしょっちゅう使うところだが、パレットテープ ルはほとんど使わない。

しかし、覚えておいても損ではない ので、よく読んで理解しよう。

■カラーテーブル

カラーテーブルとはSCREEN 1 の画面に表示される文字に、日文字ご との色指定ができるもの。

日文字ごとの色指定といっても、自

由な組み合わせではなく、日文字のセ ットは決まっていて、キャラクタコー ドの順番に日文字単位となる。

また、指定はVRAMでの文字コー ド順になっているので、グラフィック キャラクタの色指定からとなる。 アドレスの計算方法は、

BASE(6)+その文字のVRAMで の文字コード¥日 となる(ここで使っている¥マークは計

算記号で、割り算と似た意味を持つ)。 カラーテーブルは、ちょっと変える

■カラーテーブルの内容

8文字単位の色データ(前景色×16+背景色)

■パレットテーブルの内容

だけでかなりの効果があるので、はや く使いこなせるようになろう。

■パレットテーブル

パレットテーブルは、現在のカラー パレットの内容の保存場所のことだ これは、SCREENIの画面でも MSX1 にはないもので、COLOR 命令を使ってパレットを切り換えると ここに情報が保存される。

ほとんど使うことはないが、画面を BSAVEで保存したときのパレット の切り換えなどで利用する。

バレットの切り換えのしかたはCO LOR=RESTOREで行う。



〈ファンダムニュース/読者アンケート4月号結果発表〉4月号のファンダムプログラム、BEST5 / 5位は穴に落ちないように左へ進んでいく 「SKELETON」。 4 位はベットを助けに落ちていく「PET FALLII」。同じ色のブロックを重ねたらゲームオーバーとなる「SUBMERGE」が 3 位。 2 位にはコ ンピュータ相手にカードゲームで熱中する「SIEGE」。 そして I 位はアクション&パズルゲームの「タコ&イカ」だ。



気孔法

MSX MSX 2/2+RAM8K BY まもてん

▶遊び方は38ページ



このプログラムの行3と行7にある「■」と「※」は、キーボードからは直接打ちこめない文字です。これらの文字は、KEY1、CHR\$(255): KEY2、CHR\$(254)を実行し、F1キーとF2キーで打ちこめます。

1 COLOR15,1,1:SCREEN1,3,0:DEFINTA-Z:WIDT H30: POKE-1757,56: FORI = ØTO13: READA\$: LOCAT E-(IMOD12>1):PRINTAS:NEXT:SCREEN2:LINE(Ø ,127)-(255,191),2,BF:ONSPRITEGOSUB7:X=6: Y=26:DATA8<8x888xxr,8<8FIPXt,"9=:Frxr\$= 2 M=62:N=18:0=8:P=-(BMOD3+B\frac{11+1}{11+1} \times (BMOD1 1<10):H=1+P\(\frac{1}{2}\)5+P\(\frac{1}{2}\)6+(P\(\frac{1}{2}\)7)*7-(P=\(\frac{0}{2}\))*4-(P=\(\frac{1}{2}\)) $\frac{3}{5}$ F=F+(F>0):M=M+F+2*(P<>2)+(PMOD6<4)-RND $(1)*(P=\emptyset)*4-(M<\emptyset)*62:N=N+0:0=0+1:I=(P-2)$ *(P>2):IFO>-ITHENO=I:DATA`##`,UT8x8TU 4 PUTSPRITE1, (M*4, N*4+(P=3)*40+(P=1)*M+2),1Ø+P+(P>50RP=3)*9,P+5:DATApみp年や木分っ 5 IFXMOD2=ØTHENIFTTHENC=C+2:D=D-E:E=E-1: S=0:T=-T*(D<29)ELSET=-STRIG(0)*2:C=X+4:D =53:E=3:IFTTHEND=Y:GOTO5ELSES=STICK(Ø) 6 X=X+(S=7ANDX>Ø)-(S=3ANDX<44):W=(W-(W>Ø ORS=1)) $MOD1\emptyset:Y=Y-(W-5)*(W>\emptyset):PUTSPRITE\emptyset$ (C*4,D*4),2,3:PUTSPRITE2,(X*4,Y*4),15,XM OD2+T:SPRITEON:GOTO3:DATA分約4夕, `みØbチチa> 7 SPRITEOFF: PLAYAS: T=0: IFX>M-4THENPLAY"E CEC": POKE-869, 1: RUNELSEH=H-1:F=6: IFHTHEN RETURN3ELSEPLAY"BA": PUTSPRITEØ,,6,4:B=(B +1)MOD45:F=Ø:RETURN2:DATA元Xわ~?円物,年末21mm> c,±ra※?g月月,Øbむ=>fデ月,×シすEN4木-3,V15L3203G

ブログラマから

こめゲームの短所とその他もろもろ

【まもてん】まもてんです。こんにちは。夜読んでいる人にはこんばんは。 朝読んでいる人はまた夜にでも改めて読み返してください。さてこのゲーム、自慢はというと、ふざけたタイトル、ふざけた自分とボスの名前、グラフィック記号やひらがな、カタカナのとびかうきたないプログラム、貧弱な効果音、質素なゲーム画面、そしてむちゃくちゃな1画面テクです。むちゃくちゃ書いているけどこのゲーム、じつはとてもおもしろいです。むちゃくちゃきにているけどこのゲーム、じつはとてもおもしろいです。せび遊んでみてください。ら分であきます。話は変わりますが、おかげさまで高校に入ることができました。いったいなにがおかげさまかは知りませんが。最後に質問ですが、イラストは違い芯(2日以上)ならえんぴつやシャーペンでもいいですか?(編集部注:かまいません)



乗村龍也 通称ラゴン 1976年1月25日生 水がめ座 B型 ・お元気でしょうか。 新しく始まる高校 生活を稿一杯が んばっていただきたい。 ・

変数の意味

スプライト座標

□ 気の座標M . N 敵の座標

X、Y······自分の座標

その他の変数

AS······スプライトデータの読

みこみと効果音データ用

B······倒した敵の数

E······気のY座標増分

F、 D …… 敵の座標増分

H······敵の耐久力

Ⅰ・・・・・ループ用

₽・・・・・・敵の種類

S……スティック入力用 T……トリガー入力、自分の状

W······自分のY座標増分

プログラム解説

1 初期設定

●画面色設定●画面モード設定

●変数型の宣言●スプライトパターン定義●効果音データの読みこみ●画面をグラフィックモ

ードに設定●地面の表示●スプ ライト衝突時の割りこみ先指定

●座標初期設定●スプライトパターンデータ(行]で読みこみ)

② 変数初期化

●敵の座標設定●敵の種類の決

定●敵耐久力の決定

砂敵の移動

●敵の種類から移動増分決定● 敵の座標を更新●スプライトパ ターンデータ(行]で読みこみ)

4 敵の表示

●敵のスプライトを表示●スプ ライトパターンデータ(行1で 読みこみ)

6 入力判定

●自分が動いているか判定⇒気を発射中であれば気の座標を計算する●トリガー入力判定⇒トリガーが押されていたら行5へ/スティック入力

6 自分の移動

●X座標の更新●Y座標増分を 求める●Y座標の更新●気の表示●自分の表示●スプライト衝

突時の割りこみの許可●行3へ

●スプライトパターンデータ (行]で読みこみ)

1 リプレイ

●スプライト衝突時の割りこみ の禁止●効果音●自分が倒され ているか判定⇔効果音/リプレ

イ●敵の耐久力を減らす●敵の 生死の判定⇒生きていれば行3

へ●効果音●爆発の処理●敵の 出現カウンタの更新●行2へ● スプライトパターンデータと効 果音データ(行1で読みこみ)



6577250G

くいじわるファンクションコール / 4月号のフォロー①〉「タコ&イカ」のプログラムで、行1020を打ちこみ終わったら「Overflow」が出てしまうという質問電話がきた。「そんな、ばかな」と思いつつ調べてみた結果、行1000からのREM文(実際はマシン語データ)の最初に打ちこむ「'(アポストロフィー)」を間違えて、「'(シングルクォートレフト)」を打ちこんでいくと行1020で「Overflow」が出た。(次のページにつづく)





Difficult Landing ティフィカルト・ランティング

MSX 2/2+ VRAM64K BY 松岡一孝

▶遊び方は38ページ

COLOR15,1,1:SCREEN5,1,0:R=RND(-14):FOR I=0TO212:P=PEEK(I+800):PSET(P,I),IMOD3+2 :NEXT:FORI=ØTO7:VPOKE3Ø721+I,255:VPOKE3Ø 736+1,24:NEXT:OPEN"GRP:"AS1:SOUND6,18 2 DEFENS=RND(1)*175+25:DEFFNR=(INT(RND(1)*10)-5)/10:C=FNR:D=FNR:G=FNS:H=FNS:Y=99 3 LINE(E,200)-(E+20,212),1,BF:FORI=2T04: COLOR=(I,0,I*2-2,I*2-1):CIRCLE(G-I,H-I), (6-I)*2,I:PAINT(G-I,H-I),I:NEXT:LINE(G,2 ØØ)-(G+2Ø,212),5,BF:SOUND7,183:X=12Ø:E=G S=STICK(0):A=(S>5ANDV>-8)-(S>1ANDS<5AN DV(8):B=((S=80RS=10RS=2)ANDW>-8)-(S>3AND S<7ANDW<8): V=V+A+C: W=W+B+D: X=X-V: Y=Y-W 5 VDP(24) = (Y+149) MOD255: PUTSPRITEØ, (X,Y) ,10,0:PUTSPRITE2,(X,Y+B*9),ABS(B)*9,2 6 PUTSPRITE1, (X+A*14, Y+8), ABS(A)*9,1: IFP OINT(X+8,Y+18)=5THENN=N+1:BEEP:GOTO2 7 SOUND8,-(S>Ø)*13-(S/2=S\(\frac{2}{2}\))*2:IFX>4ANDX <238ANDY>-10ANDY<194THEN4ELSEFORI=0T050 8 D=RND(1)*31:SOUND6,D:SOUND8,15:VDP(24) =ABS((Y+D\forall 3+144)MOD256):NEXT:Y=Y+(Y<\varrho)*Y 9 PSET(80,99):PRINT#1, "GAME OVER"; N+1 10 SOUND8, 0: FORI = 0TO255STEP.5: Y=Y+I:Y=Y+ (Y>255) *Y: VDP (24) =Y: NEXT: POKE-869, 1: RUN

変数の意味

グラフィック座標

F……着陸台の座標 G、H……惑星の座標

スプライト座標

X、 Y ·······自機の座標

その他の変数

A、B······炎の座標、スティッ ク入力による増分用

□、□……重力計算用

□ …… 乱数の代入用

FNR……重力を決める乱数の 発生用ユーザー定義関数

FNS……星の位置を決める乱 数の発生用ユーザー定義関数

1 ……ループ用

N ······ステージ数

P······ROMの読みこみ用(星

の表示に使用する)

R……乱数の初期化用

S……スティック入力用

V、W……自機の加速用

初期設定

画面初期設定●乱数初期化●

星の表示●スプライトパターン 定義●グラフィック画面への文

字表示準備●PSG設定

变数初期化

ザー定義関数定義●変数

の初期化

(3) 着陸台の表示

●古い着陸台の消去●パレット 切り換え●惑星の表示●着陸台 の表示●PSG設定

自機の座標更新

■スティック入力●スティック の状態による増分の変更●加速 度の計算●自機座標の更新

自機の表示

●ハードウェアスクロールの実

行●自機の表示●炎の表示

6 着陸判定

●炎の表示●うまく着陸できた か判定⇒ステージを1つすすめ る/効果音/行2へ

7 サウンド

効果音●自機のはみだし判定 ⇒はみだしていなければ行4へ

●ゲームオーバーのループ開始

画面を揺らす

●効果音●画面を揺らす●Y座 標の修正

ゲームオーバー

●メッセージ表示

0 リプレイ

●音を消す●画面のスクロール 処理●リプレイ処理

B0B000



【松岡一孝*】E社が16万円の98互換機を出し、N社も21万円の98を出した。 そのうえ海外からは世界の | 日Mが20万円以下の | 日M-PCを日本に派 兵し、むかし60万円くらいしたMacintoshも安くなって、AMIGA(タ 一ボ日以前最安の16ビット機)も本格的に日本で使えるようなセットがで きた。このまま続けば、その値段はどんどんさがるだろう。このままでは MSXの立場はどんどん危なくなってくる。ターボPはDPUは速いが、 いちどに64Kしかアクセスできないため、CPUが直接VRAMにものを 書きこめない。そのため描画スピードは遅い(MSX2 2+もだが)。98 ではBASICでもじゅうぶんスピードのある実用ソフトを作れる(大戦 略IIIはBASICだそうだ)。しかしターボRにはそれほどのスピードはな ぜかない。しかも実用ソフトがほとんど出ていない。ただ、下劣なアダル トソフトのみが数だけはある。そしてそれを助長させたのはアダルトソフ ト社に妥協(好意?)的なMファンもだということをいいたい。MSXは自

らの命を削りつつあるのだ。 (編集部注】下から4行分は少しいいすぎだとは思うが、一部正論でもある。 ただ、下のメッセージの意味は不明。

> 自分の趣味なら何をしても これる?その様なエコ・イストか 指殺しき起こしたのをもう 鉱集部もファレタンムライブ・ラリー (本)の中でそういうそのの空伝を するのをやめてくれり



PLAY WITHOUT PREJUDICE VOL.1

MSX MSX 2/2+RAM32K BY HEROIC WARDER ▶遊び方は39ページ



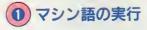
このリストはほとんどがREM文形式のマシン語プログラムになっています。打ちこむときは1文字ずつ注意して打ちこんでください。また、リスト中の「■」、「❸」、「❹」、「★」の文字は、キーボードから直接打ちこめない文字なので、KEY1、CHR8(254)、KEY2、CHR8(144):KEY3、CHR8(160):KEY4、CHR8(254)を実行すれば、F1キーで「■」、F2キーで「❺」、F3キーで「❻」、F4キーで「★」が打ちこめます。 \Rightarrow P67を参照

1 CLEAR9,&HCAØ0:DEFUSR=&H801C:A=USR(Ø)'> !、♠!ØハッGゆ>7∃ØWン~タン#ァ(!*_むOt9t9t9t6へJくゆt# **プロスニW(ルむのにむテヒヒ!※へ(ら>7ヨのン#=** ろ(ヌラルヘオメワメっえ ハ・あネナ●ミャ°レはっり♥タあコルヤクヌちマめむオヤセネオヨィうもヤソオぁねぬ **みり~はッムマロ°リョ・とタかはむ・ョヨソレロやウほあネテるチセチッャャ♥ょく◆** 回ソたノ」ウチみヌっスキたチチシイ、いいた「。ね◆エ◆よゅイ◆◆ち◆♥みしゃぁめ 2 ・ ゆクメッカ 回あ回ゆ会ご会かローたやコワョエちハたやエめタスォへもイレてのあ ナマテャ会」らんほのねゆクメッカィあ回や会と会カローたやシき三日本向たせてレク条 もノス■タテタぉワぁッ^^た。た●ほ◆ちみりこ<mark>※</mark>~ラ<mark>回</mark>ちルアヒろうへけめるルり◆ カアしセソてノデひへム◆こてょ、ツツっロウふ゛ェぬヒにてケャふぬえりモネロイっキ 世カイいイな金ニュヒはトクし全め「「ほシぬたセカト会々〇間はよ」さ「会をせふふキ え。」え条ご業ッご♥なユね「ぇ。回あルめるミょュ回°ぁ。くショエちハねみエめこ *まォナにてケャよヌこーない、す金トツく全社会しこみ会で向メの○大学いニ・メ ゥトコ。ャス回おに◆ぇス「まクしイせッ◆タ回三なウの業れち。なキらメッホへごせわ シょけよテ・メのエレュかヒ・メね、◆ゥネにエこへニもナロわタけゃそイャロかありウ た回♀◆ロー回び茶ウア◆さフ◆ウュみ◆ニまじ回メイ回ー向わケゼトワンョエぬじねり ムミテにあためるモゼャツを◆っミツかもぬへム◆ぉフへぃ◆ゃあキせシへぃ◆スにわ タキッサそッサハほめロ°ハ※ヨスョカ同うきむに、けホゥゅゅッサネまぬ♥ャラ回文 ¹ケとえ望つ™ヌォラるヤ三◆ん○回◆「マヤスタ♥よいつっをヤ」せなネっとカエ ぬしね™ルラホウェあメイとえめヌこウなマトャへい♥へム◆こきルく◆を◆、ぁ◆け回 アれタさぬてのうさ「◆・回りすい◆・・えツこラッこうなネィッスきハあ回よ◆たっり ♥ヘリク<mark>個くィ</mark>◆シぉぉ♥わショきさゅなーコすョきこーなーコこケ<mark>個</mark>アユにるルャッケ そぉテマをョかソさけなーコせっぴナマサるシいさねォァ<mark>⑤</mark>ウまアへしチネみナ°みっん 全%せほニ会いンと」ぃスマうにィムヒシん°姜れンめっぉデ<mark>※</mark>まチスセょツみほゃり

変数の意味

A······USR関数の呼び出し

プログラム解説



●マシン語領域の確保●USR 関数定義●マシン語の実行(展 開後メイン処理へ)●展開用マ シン語プログラム

②~④ REM文

●REM文形式のマシン語データ

マシン語解説

RHCA30~RHCABC

おせぞ一氏の思考ルーチン

&HCABD~&HCA9B 画面から仮想画面へ転送 &HCA99~&HCAE5 プレイヤーがパスか判定 &HCAE6~&HCBØØ 盤上での重要度の判定 &HCBØ1~&HCB14 座標入力処理 &HCB15~&HCB85 プレイヤーの処理 &HCB86~&HCB95 盤の評価用データ &HCB96~&HCB9D

画面表示用データ

&HCB9E~&HCBCA ゲームで使う文字列のデータ &HCBCB~&HCC25 初期設定

&HCC26~&HCC3E メインルーチン

&HCC3F~&HCCBF BASICへ戻る処理

&HCC9Ø~&HCDØB おせぞ一氏の処理

ワークエリア

&HCFE2

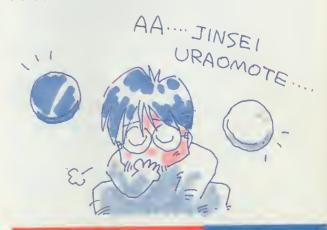
評価値保存

評価の値が入る &HCFEB~&HCFEB レジスタ保存用 &HCFEC~&HCFED パス用フラグ &HDØ21~&HD1C1 盤の評価ワーク &HD421~&HD5C1 盤の評価のバックアップ &HDB4Ø~&HDB7F

プログラマからおせぞ一氏は弱いぞ一



(HEROIC WARDER) 3年ぶり3度目の採用、和田で す。こんにちは。1画面は今回 初採用です。このプログラムで すが、見るなり入力する気をな くした方もいることでしょう。 私ならこんなリスト打ちこみま せん。入力してからがっかりな さらないようにあらかじめ申し 上げておきますが、おせぞ一氏 の思考ルーチンは、マシン語で 組まれているにしては遅いし、 その上そんなに強くありません。 これは1画面だからといった類 のものではなく、たんに私がオ セロの定石をほとんと知らない ためです。「おせぞ一」の名前は、 オセロが弱い者」の意で、私の 友人はしぞ一氏にあやかってつ けました。命令形の強気なタイ トルをつけているわりに、情け ないことばかり書いてしまう一 貫性のない作者でございます。



プログラム確認用データ

使い方は67ページ

1>ZtfK

2>012P

3>0000

4>EjTO

ピックボッかり

〈いじわるファンクションコール・4月号のフォロー③〉FM音楽館の「イースIIより漆黒の魔獣」のプログラムを打ちこんだが、音がでないという質問電話がきた。よくよく確かめてみた結果、行6だけが次の段落にあって行6を打ち忘れていただけだった。バグじゃなくてひと安心。



M.A.

トマホーク発射!

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY Nu~

▶遊び方は39ページ

10 CLEAR:DEFINTA-U:M\$="トマホークはっしゃ!!":S\$=" ♥Z<ff<Z♥":K=1:T=1:S(3)=1:S(7)=-1

20 COLOR15,1,1:SCREEN1:KEYOFF:K=-K:Z=(.5 +T*.05)*K:LOCATE2,6:PRINTM\$;" TARGET";T: LOCATE6,9:PRINT"WIND ";STRING\$(T,61+K)

30 IFINKEY\$< >CHR\$(13) THEN30ELSECOLOR, 4*-(T<9):SCREEN2, 1:SPRITE\$(0)=S\$:M=2:FORI=0 TOM:PUTSPRITEI, (88+I*32,0), 14,0:NEXT

40 V=0:W=0:X=88+M*32:Y=0:RESTORE:FORI=0T 013:READD:SOUNDI,D:NEXT

50 FORI=0T0127:V=V+S(STICK(0))+Z:X=X+V:W =W+1+STRIG(0)*2:Y=Y+W

60 PUTSPRITEM,(X,Y),9+(IAND1),0:IFX<00RX

>2400RY<-90RY>176THEN90

70 A=I\(\frac{4}{1}\):B=200-Y:L=B-B\(\frac{4}{1}\):CLS:LINE(0,L)
-STEP(255,0),7:LINE(232-X,B)-STEP(A,-A),
B:SOUND0,140-I:NEXT

80 IFABS(120-X)<11ANDABS(88-Y)<11THENFOR I=0T013:SOUNDI,99-I*5:LINE(X+8,Y+8)-STEP(RND(1)*180-90,RND(1)*180-90):COLOR,,14-I:NEXT:M\$="\$\$\delta\text{t}\t

LSE40: DATA ,,,,,31,46,12,16,,,24,11

変数の意味

グラフィック座標

B……軍事施設のY座標 L……地平線のY座標

スプライト座標

X、Y······トマホークの座標

その他の変数

A……軍事施設の大きさ

□・・・・・効果音用I・・・・・・ ループ用

K……風の向き

M……トマホークの残り数

M\$ ……メッセージ用

S\$.....スプライトパターンデ

ータ(トマホークの形)

S(n)……スティック入力用

T……風の力

V、Z······トマホークX座標増

W···・・トマホーク丫座標増分

プログラム解説

⑩ 初期設定

●変数のクリア●変数型宣言●変数初期設定



プログラマから ひとこと

パトリオットは飛んでこない

【Nu~】これは、あの湾岸戦争時に多国籍軍が公表した、ミサイルが軍事施設を爆破したビデオを観て作ったものです。パトリオットは飛んでこないので良く狙ってください。自慢は地平線の動きです。これによりグッと雰囲気が良くなったと悦に入っています。先の「青い地球に帰りたい」もあり、これから時事問題をテーマにしたゲームを作っていこうなどとダイソレたことを考えています。そんなわけで、つぎは北方四島を拡大縮小回転させる、大アクション1画面です(大ウソ)。イラストは、高校受験の学年にはいった娘が描きました。



⑩ 画面設定

●画面モードの設定●トマホークの移動増分の決定●ターゲット番号の表示●風の表示

③ 画面表示

●リターンキー入力待ち●画面 色設定●画面モードをグラフィックモードにする●スプライト パターン定義●トマホークの残り数を2にする●スプライトでトマホークの残りを表示

40 効果音

●トマホーク用の変数を初期化

●データポインタの初期化●効 果音データの読みこみ●効果音

50 トマホーク飛行

●巡行距離のループ開始●キー 入力によってトマホークの移動 増分を更新●トマホークの座標 を更新

(1) はみだしチェック

トマホークの表示●トマホークのはみだし判定⇒はみだしていれば行90へ

70 背景表示

●目標までの距離から目標の大きさを求める●背景の座標を求める●背景の表示●効果音

(80) トマホーク命中

●目標に命中したか判定→効果 音/爆発表示/画面のフラッシュ/トマホークの形を変える/ 風の力を変える/行20へ

の ハズレ

●トマホークのフラッシュ●効果音●残りトマホークを減らす

トマホークはまだあるか判定⇒なければ表示するメッセージを変える/行20へ●行40へ●効果音データ(行40で読みこみ)



●4月号ソフトプレゼント当選者①「提督の決断」= 〈栃木県〉山本柱彦〈長野県〉原田哲〈愛知県〉石田教行/②「ティル・ナ・ノーグ」= 〈比海道〉宮川金克〈兵庫県〉岡坂恒〈千葉県〉大塚裕之/③「銀可英雄伝説II」=〈千葉県〉湘川幸代〈埼玉県〉柴崎和己〈大阪府〉立野照司、〈④「サーク II」=〈岐阜県〉伊藤晃〈愛媛県〉田名後知工〈長野県〉小林順一



M-FIGHTER ELI-DP-19-

MSX MSX 2/2+ RAM16K BY あずまのかんたろう

▶遊び方は40ページ



このリストはほとんどがREM文形式のマシン語プログラムになっています。 打ちこむときは1文字ずつ注意して打ちこんでください。また、プログラム 中に散在する「■」と「※」はキーボードから直接打ちこめない文字です。打ち こむときは、KEY1, CHR\$(255): KEY2, CHR\$(254)を 実行し、それぞれF1キーとF2キーで打ちこんでください。⇒P67参照

1 CLEAR9, & HDØØØ: DEFUSR=PEEK(&HF676) +PEEK (&HF677)*256+55:A=USR(0):"#~3A0"<*v4^#V! Øミひ+######### ~<=(も業 8ご禁むハØミひw#ひ# ひ(の

2 'への月!2モー月8火 月へ¥月万火日aへG月へフ月!のも6元#6火#6火へ b月!qモ日大6月#十ろ!らモ6×#6×日8!ゅモ64#十ろ日年!cモ60#十ろ 6 !月ヤ6土日土!kモ6♥井一ろ!んモ6-#6土ッへユ月!Pモ※月(/G#井一 3 'ヨ水wッヘリ月!ろモFwク("> 小!qモナッモ日木~※月 百4!らモ~ ┤#├~┤┐±#├├┴は!ゅモ┰q モ日木┙※月(┴~※全Ø年>月┤66┐金~∃金 ₩ ト##土に! ヒモル日 ┗!うモーナモル #ル米火 7-10 ♥※98円ル+6月井ル >ムw ト#┙ O業が~8日/ケ8→¬ 全/ケØ分/♥/wy=/┪¬ 木/♥w# トーーテ¬ 4 '円6ム##トトーケ!■モ~= ト6■!業モ~= 分6±!ルモ~業木(火5! わも5~※月 T:んモw日 ┗┳tモ!うモ」※月(年ト##┻よっくへ_ヒ 16月#w ひる火ひ〒1月~#へ_ ヒ * ヒ * ヒ * ヒ ? ヒ ? ヒ ? ヒ ? ヒ ? こ ? こ ? か Ø 火く ₩へ_ + ヒ ? ヒ?ヒ?ヒ?ヒ?ヒ?くw日木!ゥモーロモ」※月(」ユV#へ#ヘモメム※月(十ヵ十 *++64##ヘケメ¬ 年##2一ほ¬ と トートラ!らモV#^へモメ業月(万!月ヤ 5~-月_!kモ-6 2全ヤ!火ヤナらモーw# | w#6月#6元#日木ナゆモーw ×火t月へ¥月!cモェ分、火千月へ¥月:ふろに**企業月**ネ:月ャ業月ツかミ!水×ン木 6 'へM月#>日へM月:ふろに全業月ハØミ¬ヨル!gモ4日日!cモ~業: 日6 Ø+4¬み井→めルノユルム!るモムt!うモロトナなH日月!ゅモへB~ち業火ー い業万8日業もØ水¬!#~う業万8日業もØ水¬!+6ムチ日日!&モ~#^#へう月 →らルノ##チーセン月ルノ日万年キ的十百十円→千火っ\$Z~■■Z\$♣♣♣♣♣ ~。 け B-1 X 8~ ■ < 分 H 斑月 靴 水月 水水水水 月 水 瀬 月 瀬 間 郷 む 瀬 間

フログラマから

これが僕の理想



【あずまのかんたろう】やっと季 節はF-1とプロ野球のシーズ ン。自称中日ファンの僕として は、F-1はセナとマクラーレ ンが制し、プロ野球は中日が独 走。ぶっちぎりのセ・リーグ優 勝で日本シリーズで西武と戦う。 そして4勝3敗で中日は西武に 敗れて、西武が日本一になる。 いっけん矛盾しているようにも 見えるが、これが僕の理想です ね。なんといっても比べるわけ じゃないが、中日が日本一にな っても優勝バーゲンをやってく れないが、西武ならばじゅうぶ ん期待できますから。



変数の意味

A······USR関数呼び出し用

マシン語の実行

マシン語領域確保●USR関 数定義(実行アドレスの計算)●

マシン語の実行●展開用マシン 語プログラム

(G) REM文

●REM文形式のマシン語デー

マシン語解説

8HDØ3Ø~8HDØ56 画面設定とスプライトパターン

&HDØ57~&HDØ95 初期設定

RHDØ96~&HDØCF

自機の移動処理

8HDØDØ~8HDØFD

弾の発射処理

RHDØFE~&HD11F

自機・弾の座標更新

8HD120~8HD172

敵の移動処理

8HD173~8HD19A

敵の出現間隔の調節

&HD19B~&HD1EA

敵の出現処理

&HD1EB~&HD218

敵を撃破したかの判定

&HD21C~&HD236

自機の衝突判定

&HD237~&HD282

スプライト表示処理

&HD283~&HD28E

スコアの表示

&HD28F~&HD296

エスケープキーの入力判定

&HD297~&HD2A6 自機爆発処理

&HD2A7~&HD2B8

リプレイ処理

RHD2B9~&HD2D2

スコアの更新

RHD2D3~RHD3ØC

当たり判定

&HD3ØD~&HD325

爆発の効果音発生

&HD326~&HD331

サウンドデータ

&HD332~&HD351

スプライトパターンデータ &HD352~&HD361

敵の移動データ

&HD362~&HD37Ø

画面表示用ワーク

&HD371~&HD38C

弾、敵のフラグ用ワーク

8HD38D~8HD392

弾の座標用ワーク

RHD393~&HD3C4

敵の座標用ワーク

RHD3C5~&HD3F6

敵の座標増分用ワーク

&HD3F7~&HD3F8

自機の座標用ワーク

&HD3F9~&HD4ØØ

フラグ用ワーク

3>ZRM8

RHD4Ø1~8HD474

スプライト用ワーク

ログラム確認用デ

使い方は67ページ

1>WDD2 5>EWN8

2>WTY8 6>PksD 4>6Ht8

■ 当選者 ●4月号ソフトプレゼント当選者⑤「ドラゴンナイトII」=〈神奈川県〉川越逢雄〈岩手県〉天沼桂太〈滋賀県〉磯田浩光/⑥「ファンタジーIV」=〈三重県〉 杉原宏・戦阜県〉三品正人〈福島県〉大可邦彦/①『ドラゴンアイズ」=〈長野県〉頼下貴之〈宮城県〉奥山真紀〈高知県〉楠目公哉/⑧『ディスクステーション23 号」=〈北海道〉藤浦康也〈長野県〉木和田一徳〈大阪府〉高本哲人

PAGE GOVERNMENT OF THE PAGE OF

RUN RUN RUN 50.50.50

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は40ページ

1 COLOR1,14,14:SCREEN3,3:DEFINTA-Z:ONSPR
ITEGOSUB5:FORI=ØTO31:VPOKE&H38ØØ+I,VAL("
&H"+MID\$("FØF1FFF1F1Ø3ØEØDØDØDØ4F3F3FFF7
FØØF8FFF8F8FCØ7ØBØBØBØ2ØCFCFFFEFØF",I*2+
1,2)):NEXT:S=4:X=96:P(1)=2:P(2)=4:X(1)=9
9:Y(2)=99:OPEN"GRP:"AS#1

2 Z=Z+P+9:FORI=ØTO2:U=X(I):V=Y(I):W=A(I):SPRITEON:X=X+A:IFV>18ØTHENV=-32:W=Ø:U=RND(1)*223ELSEIFV<-32THENV=18Ø:W=Ø

3 S=STICK(0):A=A*((X<00RX>224)*2+1):A=A+ (S=7)-(S=3)+(A>8)-(A<-8):P=P+4*(P>9)-4*(P<-9)-(STRIG(0)*4)-2

4 W=W+(W>48)-(W<-48)+(X<U)-(X>U):W=W*((U</br>
<ØORU>224)*2+1):U=U+W:V=V+P+P(I):PUTSPRI</pr>
TE4,(X,90),6,0:PUTSPRITEI,(U,V),I+4,0:SO</pr>
UND7,56:SOUND8,15:SOUND1,20:SOUND0,255-(P+14)*8:X(I)=U:Y(I)=V:A(I)=W:NEXT:GOTO2</pr>
5 SPRITEOFF:IFABS(X-U)<32ANDABS(90-V)<32</pre>
THEN6FL SERETURN

6 SOUND7,7:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND12,2 55:SOUND13,1:PRESET(16,16):PRINT#1,Z"m": FORI=@TO1:J=J+2:I=-(STICK(0)=1):CIRCLE(X +16,106),J*2,JMOD2*2+6:NEXT:RUN

ブログラマから ひとこと

郵便料金不足

【木内媾】このゲームの採用通知は、郵便料金不足の紙とともに家に届いた。10円不足だそうだ。この採用通知には、この号に載っているもう1つのゲーム「CAR FIGHT」の採用通知も同封されていたので、10円ごときで届かなかったら、すごく悲惨だった。届いてよかった。このゲームは、キャラクタが1パターンしかなく、背景の道もスクロールしなくて、おまけにキャラクタの移動もひどいものです。でも、ゲームしている人にしかわからない、まわりから見ている人は「はあ~?」というシステムの世界が存在するゲームです。このゲームの自分の最高得点は37个?mです。そうです3000mです。そういえば、よくパソコン牲誌の最後のほうのページにあるパソコン安売店のところに、「¥3?????」というようなものがありますが、あれは399999円で売られても、購入者は文句がいえないワザですね。



変数の意味

スプライト座標

X……自分の車のX座標 A……自分の車のX座標移動増 分

X(n)、Y(n)·······敵の車の座 標⇒ n は車番号

A(n)……敵の車のX座標移動 増分

その他の変数

|、J·····ループ用 | P······自分の車のスピード | P(n)······敵の車のスピード | S······スティック入カ用 | U、V、W······リスト短縮用 | Z······走行距離

プログラム解説

€ ごらん、はじまるよ

●初期画面設定●変数型宣言● スプライト衝突時の割りこみ先 指定●スプライトパターン定義

●変数設定●グラフィック画面

への文字表示準備

② さあ、走れ

●走行距離計算●ループ開始● 保存変数取り出し●スプライト 衝突時の割りこみ許可●自車移 動計算●敵車が画面外に出たか どうかの判定

③ 敵にぶつからないように

●スティック入力●自車移動増 分計算●自車スピード計算

4 せまりくる敵車

●敵車移動増分計算●敵車移動 計算●自車表示●敵車表示●効 果音●変数保存●ループ終了● 行2へもどる

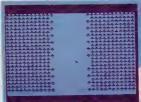
⑤ ぶ、ぶつかるか?

●スプライト衝突時の割りこみ 禁止●衝突判定

⑥ どが~ん

●効果音●走行距離表示●爆発 表示●リプレイ





ブログラマから ひとこと

MSX 2/2+ RAM8K BY RUN kun

▶遊び方は41ページ

1 SCREEN1,0:WIDTH10:COLOR12,15,1:KEYOFF: DEFINTC-Z:FORI=1T032:VPOKE775+I-(I>8)*13 552,ASC(MID\$("eu}♥◆EE&A___A_t)#:::#♦「)}P アア}♦₺)",I,1))-5:NEXT:VPOKE82Ø4,127:VPOKE 82Ø5,255:F\$="jjjjjjjj":K=6144:Y=12:Q=16 2 W=130:B=124:R=0:D=30:A=0:G=24:Z=130:E\$ =CHR\$(27)+"Y":PLAY"SM9999L2CCCG":FORI=ØT 0735:VPOKEK+I,W:NEXT:FORI=ØTO23:PRINTE\$" 8!"F\$:NEXT:DEFFNM=VPEEK(K+(B+4)\\8+Y\\32) 3 G=-G:S=STICK(0):A=A+((S=7ANDA>-8)-(S=3 ANDA(8))/2:B=B+A:N=(S+1)¥4

4 PUTSPRITE1,(B,Y*8-1),3,N:V=FNM:Z=Z+G:I FV=106THEN7ELSEIFV=WORV=97THENQ=15:GOTO9 5 IFV=RTHEN9ELSER=V:PLAY"05L16FC"

6 IFD=QTHENT=T+300:PLAY"CEC8E8DEDED2GFED C2":PRINTES"* IT IS NICE":FORI=0T04500:N EXT:Y=Y+1:Q=Q-1:L=Ø:GOTO2

7 L=L+1:T=T+1:IFL=DTHEND=D-1:L=ØELSEPRIN TE\$"7 "CHR\$(Z)+F\$+CHR\$(Z);:GOTO3

8 X=RND(1)*5+3:PRINTE\$"7 "STRING\$(X-1,"h ")+"a"+STRING\$(10-X,"i");:GOTO3

9 PLAY"L16CEDCEDEDC":H=T-(H>T)*(H-T):PRI NTE\$"' GAME OVER":PRINT" HI-"H:PRINT" S C-"T:POKE-869,1:Y=12:T=0:L=0:Q=16:GOTO2

除夜の鐘のように

【RUNkun】やった一、ついに採用だ// 今まで2度投稿したかいがあ ったよ~ん。だけんどこのゲーム、公立高校受験前にヒマつぶしに作った ゲームなのだ。 はっまりい アー

ゲームなのだ。はっきりいって、ぜえーんぜんおもしろくない。あっそお そお、いま、スーマリ風のゲームを作ってます。マシン語組んでると頭痛 が除夜の鐘のように鳴って、ぶっ倒れそうなのだ。今年のプロコンには、

変数の意味

スプライト座標

A……プレイヤー移動増分 B、 Y……プレイヤーの座標

テキスト座標

× …… 旗の X 座標

その他の変数

□……旗と旗の間隔

E\$……表示位置指定のエスケ ープシーケンス用: CHR\$(2 7) + "Y"が入る

F\$……雪の表示用キャラクタ FNM······プレイヤーの移動先 のキャラクタコード検出用ユー ザー定義関数

G、Z······木表示用

H ……ハイスコア

| ……ループ用

K……定数6144が入る

1 ……旗の間隔カウンタ

N……スプライトパターン番号

□……クリア判定用

R·····・キャラクタコード保存

S……スティック入力用

V······衝突判定用

Wリスト短縮用

① 0.53秒待ちなさい

キャラクタ、スプライトパター ン定義●キャラクタの色設定● 変数設定

② さあ、スタート

●変数設定●効果音設定●画面 作成●ユーザー定義関数定義

③ シャシャッとすべれ

●スティック入力●プレイヤー 移動增分計算●移動計算

(4) ぶ、ぶつかるっ

●プレイヤー表示●衝突判定

6) 大回転成功?

●ポイント判定⇒効果音

ゴールはまだか

●クリア判定⇒スコア加算/効 果音/メッセージ表示/変数設

0 旗が出るか?

●スコア加算●旗出現判定⇒カ ウンタ更新●雪表示

(8) で、出た!

●旗表示

り もう 1 度挑戦だ

●効果音●ハイスコア更新●メ ッセージ表示●スコア表示●リ プレイ●変数設定









ポンポン突撃隊

MSX MSX 2/2+RAM8K BY よしむソフト

▶遊び方は41ページ

1 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:D EFINTA-Z:INPUT"(1-3)":L:IFL<10RL>3THEN1E LSEL=L-1:FORI=0TOL:Y(I)=11:X(I)=1:NEXT:O NKEYGOSUB6:VPOKE8208,244:SPRITE\$(0)="<88* **B6":FORI=0TO7:READA:VPOKE1064+I,A:NEXT :R=RND(-TIME):E\$=CHR\$(27)+"Y":C=15:D=1 2 CLS:FORI=1TO2:LOCATE,8*I:PRINTSTRING\$(32,"0"):NEXT:FORI=0TO6:LOCATE0,9+I:PRINT "0"SPC(30)"G":NEXT:PRINTE\$"*!S"E\$".!S":F

"●"SPC(30)"G":NEXT:PRINTE\$"*!S"E\$".!S":F ORI=6T028:R=RND(1)*7:LOCATEI,9+R:PRINT"● ":NEXT:PRINTE\$"%)ホッンホッンとつけ、きたい":PLAY"T25 5L64":KEY(1)ON:TIME=0

3 FORI=0TOL:V=VPEEK(6144+X(I)+Y(I)*32):T
=TIME/10:IFV=133THENPLAY"V1305CDD#":X(I)
=1:Y(I)=RND(1)*3+10

4 IFV=71THENCOLOR,C,C:SWAPC,D:PLAY"V1507 B":PRINTE\$"*!"I+1"プロントヤー とつけいき!! SPEED=" T:IFSTICK(0)THENBEEP:RUNELSE4

5 W(I)=STRIG(I)*2+1:Y(I)=Y(I)+W(I):X(I)= X(I)+1:PUTSPRITEI,(X(I)*8,Y(I)*8),15-I,0 :NEXT:GOTO3:DATA,22,2,2,,,,

6 PRINTE\$"*-こうさん!":FORI=0T01500:NEXT:RUN

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)······各キャラク タの座標⇔ n はプレイヤー番号 W(n)······Y座標移動増分

その他の変数

A·····・キャラクタパターンデー 夕読みこみ用

C、D……画面フラッシュ用 ES……表示位置指定のエスケープシーケンス用:CHR S(27)+"Y"が入る

| ……ループ用

上……プレイヤー数

丁……スピード

V······衝突判定用

プログラム解説

1 ただいま準備中

●初期画面設定●変数型宣言● プレイヤー数入力●変数設定● ファンクションキー入力時の割 りこみ先指定●キャラクタの色

設定●スプライトパターン定義

●キャラクタパターン定義●乱数初期化●変数設定

2 フィールドを作ろう

●画面作成●効果音設定●タイムカウンタ初期化

③ ぶつかる?

●ループ開始●スピード計算● 衝突判定⇒効果音/座標変更

4 ゴールイン

●ゴール判定→画面フラッシュ /効果音/勝者・スピード表示 /リプレイ

⑤ うまくすりぬけろ

●移動増分計算●移動計算●各 キャラクタ表示●ループ終了● 行3へもどる●キャラクタパタ ーンデータ(行1で読みこみ)

⑥ ギブアップ!

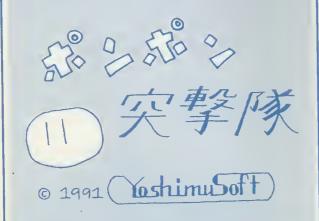
●メッセージ表示●ウエイト(時間待ち)●リプレイ



ブログラマから ひとこと

よしむソフト第1号の作品

【よしむソフト】みなさーん。はじめまして。よしむソフトです。このゲームは、MSX2+を手に入れて約2年たって、はじめてまともにできた、よしむソフト第1号の作品です。このごろのゲームに、アキアキしている。または、何かスカッとしないという読者に絶対おススメです。それはなぜかというと、ズバリ、1人モードが超高速で作動するからでしょう。あまりにも速くて難しいので、はじめは2人モードで遊ぶことをおススメします。それでも速くて難しいよ〜という人は(多分いないでしょうが)、3人モードで遊びましょう。では、どんどん笑撃してやってください。次回作は2〜16人でブレイができる、超画期的なゲームです。これからもよしむソフトをよろしく/





超幅石 スーパーいんせき

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY ペンチャ

▶遊び方は42ページ

- SCREEN1, 2: WIDTH30: COLOR15, 0, 0: KEYOFF: D EFFNR(R)=RND(1)*R-R/2:SPRITE\$(0)="\hh\": SPRITE\$(1) = " ** **":GOSUB10:M=245:ONSPRITEGOSUB8:X=FNR (128):Y=10:A=4:B=4
- 2 SPRITEON: X=X+A: IFX<7THENA=3
- 3 IFX>250THENA=-3
- 4 Y=Y+B:IFY<3THENB=3
- 5 IFY>180THEN9
- PUTSPRITEØ,(X-2,Y-2),8:IFSTRIG(Ø)=ØTHE NIFC=1THEN7ELSEM=245:GOTO2
- 7 C=1:PUTSPRITE1, (M, 136), 7:M=M-9:IFM<3TH ENC=0:PUTSPRITE1,(0,209),1:GOTO2ELSE2
- 8 SPRITEOFF:B=-4:A=FNR(8):SC=SC+1:LOCATE
- 0,19:PRINT" とくてん"SC:PUTSPRITE1,(0,209),0: M=201:C=0:RETURN3
- 9 LOCATE9,9:PRINT"GAME OVER!!":FORI=0TO1 :I=-STRIG(0):NEXT:RUN
- 10 FORI=0TO7: VPOKE776+I, VAL ("&H"+MID\$("1 83C7EFF3C3C3C3C", I*2+1,2)):NEXT:VPOKE820 4,80:VPOKE8208,32:VPOKE8205,85
- 11 LOCATE, 23: PRINT ataat tta ataa ataat a## aaa":LOCATE30,17:PRINT"<":RETURN

プログラマから

【ペンチャ】ぼくが旅行から帰ってくると、 ケンちゃんラーメンのびっくり カードベンやらなんやらで郵便物がたくさんあった。その中に徳間書店イ ンターメディア株式会社と書いてある封筒を見つけた。ぼくは、「ああ、フ アミマガのやつかな」などとかってに思いこみ封筒を開けると、な、なん Mファンのやつではないか// と、中を見てぼくは大よろこび// と、思ったが4月1日までにポストへと書いてあるのを見て今日は3月30 日と気づき、いそいで書いているのであった。話は変わるけど、なんでフ ァミマガのほうが昔から読んでいろいろハガキ送ってんのにちっとも当た らへんのや、とこのとき思った。はたしてこんなゲームで採用さしてもろ てええんやろか。ひょっとしてこれを出すのに遅れてポツになれへんやろ か、と思うぼくでした。まーじゃりん子チエでも見ながらおかし食べよっ と。はっきしいってこの封筒の中見たときはうろたえてしまった……。た ぶん、ぼくの友達でこれを読むやつはいないだろう。いるとしたらたぶん、 もぎもんとむかし呼ばれていたやつだろう。最近あっていないから忘れて んのとちゃうか。もうこんなに書いてもうた。ほなさいなら、



変数の意味

スプライト座標

M······ビームのX座標

X、Y ·······隕石の座標⇒それぞ れー2して使用

A、B······隕石の移動増分

その他の変数

□……ビーム発射フラグ FNR(n)······反射角決定用ユ

ーザー定義関数

| ……ループ用

R……ユーザー定義関数定義用

SC……スコア

しばしお待ちを

●初期画面設定●ユーザー定義 関数定義●スプライトパターン 定義●行10の初期設定サブ呼び

出し●スプライト衝突時の割り こみ先指定●変数設定



■スプライト衝突時の割りこみ

許可●隕石移動計算

(6) ねらいをつけて

●隕石表示●ビーム発射判定

ビームをくらえ!

- ビーム表示●ビーム移動計算
- ●ビーム消去判定

(8) 命中 /

- ●スプライト衝突時の割りこみ 禁止●隕石移動増分変更●スコ ア加算●スコア表示●ビーム消
- 去●変数設定

9 しまった

●メッセージ表示●リプレイ

(1) 初期設定サブ

●キャラクタパターン定義●キ ヤラクタの色設定●画面作成



0





しかく

MSX 2/2+ VRAM64K BY やすた

▶遊び方は42ページ



このプログラムの行名にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードからは直接打ちこめませんので、KEY1、CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

1 COLOR15, 1, 1: DEFINTA-U: OPEN "GRP: "AS#1 2 SCREEN5,1:SPRITE\$(0)=" :Q=28:E=0:0 NSPRITEGOSUB10:M\$="Game Over":P\$="BM32,8 3 F=168:FORI=1TO3:X(I)=I*70-10:Y(I)=F:PU TSPRITEI, (X(I), Y(I)), I*4, Ø:NEXT: GOSUB9 4 X=24:Y=F:V=0:W=0:P=0:C=RND(1)*13+2:SPR ITEOFF: FORI = 0TO1: S=STICK(0): W=W+(S=3ANDW >0)-(S=7ANDW<15):GOSUB8:I=-STRIG(0):NEXT 5 P=P+1:N=P*3+40:PLAY"03V15L64N=N;":GOSU B8: IFP(17ANDSTRIG(0)THEN5ELSEV=P/6:FORP= PTOØSTEP-2:GOSUB8:NEXT:W=W/12:SPRITEON $6 \times X = X + W : Y = Y - V : V = V - .02 : PUTSPRITEQ + 3, (X,Y)$:Q\$="E8C":Z=EXP(0):IFY<FANDX<250THEN6 7 PLAYQ\$:PSET(88,80):PRINT#1,M\$:H=H+(H-E)*(H<E):FORI=ØTO1:I=STICK(Ø):NEXT:GOTO2 8 PUTSPRITEØ,(X-W,Y+8+P),2:PUTSPRITEQ+3, (X,Y+P),C,Ø:FORI=ØTO8Ø:NEXT:RETURN 9 DRAWP\$:PRINT#1, "Sc"E"/"Q"Hi"H:RETURN 10 SPRITEOFF: K=1: V=-ABS(V): FORI=1T03: IFA BS(X(I)-X)>150RABS(Y(I)-Y-5)>2THEN12 11 K=0:PLAY"05CDE16":X(I)=X:Y(I)=Y(I)-8: PUTSPRITEQ+3,(X,Y(I)):E=E+I*10-(Y<90)*30 12 NEXT: IFKTHENRETURNELSEQ = Q-1: GOSUB9: IF Q>ØTHENRETURN4ELSEM\$="Complete":RETURN7

変数の意味

スプライト座標

X、Y……しかく(ジャンプする ブロック)の座標

 X(n)、Y(n)……左からn番

 目の着地台の座標

W、P……ジャンプ台の位置(初期位置からの相対座標で、絶対座標はX一W、Y+8+P)⇔Wはジャンプ開始後、12分の1にされ、しかくのX方向速度になる。Pは、変数V、Nの計算にも使われる

V……飛行中のしかくのY方向 の速度(符号は逆)⇒飛行中は重 力の影響で徐々に下方向に変化 していく

■スプライト面番号

○ ジャンプ台(パターン番号はすべて ①)

1~3 着地台

4~31 しかく

その他の変数

□……しかくの色

E……スコア

F…… 168(リスト節約用)

H……ハイスコア

| ……ループ用

K……着地成功フラグ(成功なら0、飛行継続なら1)

MS……メッセージ(「Game Over」または「Complete」 が入る)

N·······効果音用

PS······スコア表示位置指定用のDRAW文データ(節約用)

□……しかくの残り数(処理中のしかくのスプライト面番号は □3になる)

S······スティック入力用

□\$·······ゲーム終了時の効果音 (節約用)

Z……時間待ちの無意味な計算

ブログラマから ひとこと

精神的プレッシャーがないと

【やすた】いさひさの採用ありがとうございます。プログラミングというものは、何か精神的ブレッシャーがないとぼくのばあいは完成に到らないときが多いですね。心が不安定になっているときに、他のことはみんな忘れ

て1つのことに熱中する。それだけの力があると思います。と試験前に作った言い訳はこのへんまでにして、このゲームリスト中の行日のウエイトは、スプライト衝突の割りこなので入れたのですが、効果はどうでしょうかね?(編集部注:ときどきパグるようです)



に使用

プログラム解説

1 初期設定

- ●カラー設定●整数型変数宣言
- ●グラフィック画面への文字表示準備

2 ゲームごとの初期設定

●画面初期化●スプライトパターン定義●変数初期化●スプライト衝突時の割りこみ先指定

3 着地台表示

●着地台の座標設定と表示●スコア表示(行9呼び出し)

4 左右位置を決める

●変数初期化●スプライト衝突 時の割りこみ禁止●スティック 入力●座標計算●ジャンプ台と しかく表示(行8呼び出し)●ト リガー入力判定

⑤ 反動をつける

●スペースキーを押している時間のカウント●効果音●ジャンプ台としかく移動(行8呼び出し)●トリガーを放すか、Pが17以上になるまで行5の先頭へもどる●しかくの速度Y成分(V)決定●反動処理●しかくの速度X成分(W)決定●スプライト衝

突時の割りこみ許可

⑥ しかくの飛行

- ●座標更新●重力の影響(Vの 更新)●しかく移動●QS設定
- ●時間待ち用の無意味な計算● ゲームオーバー判定(下と右の 限界チェック)

0 ラウンド終了

●効果音●メッセージ表示●ハ イスコア更新●スティック入力 待ち●リプレイ(行2へ)

® ジャンプ台と しかく表宗サブ

- ●ジャンプ台表示●しかく表示
- ●時間待ち

② スコア等表示サブ

●スコア、残りブロック、ハイ スコア表示

10~20 スプライト割りこみサブ

●スプライト衝突時の割りこみ
禁止●着地成功フラグド初期化
●判定用ループ開始●着地成功
判定→失敗なら行12へ●着地成功
功フラグド設定●効果音●着地
お座標更新●新しい着地台の表
示●スコア更新●判定用ループ
のくりかえし、終了●飛行継続
判定●飛行終了なら、しかくの
残り数更新●スコア等表示(行
回呼び出し)●ゲーム終了判定



BRIDGE שעעד

MSX MSX 2/2+RAM 8K BY ITH-PTY

▶遊び方は35ページ

10 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR14,0, Ø:PRINTSPC(1Ø)"すこしおまちくた™さい" 20 CLEAR500: DEFINTA-Z: DIMA\$(2): DEFFNV(A, B)=VPEEK(6144+A+B*32):SPRITE\$(0)="<f"+ST RING\$(4,255)+"~<":B\$=CHR\$(27)+"Y":C\$=STR ING\$(2,28):P\$="O6L16CEGECFCADFDGCGC8" 30 FORI=0TO12:READA,A\$:FORJ=0TO7:VPOKEA+ J, VAL ("&H"+MID\$ (A\$, J*2+1,2)):NEXT:NEXT 40 VPOKE8198,160:VPOKE8199,160:READA\$:FO RI=1T05: VPOKE821-3+1, VAL("&H"+MID\$(A\$, I, 1)+"0"):NEXT:FORI=0TO2:READA\$:A\$(I)=A\$+A\$ +A\$:NEXT:FORI=384T0719:VPOKEI,VPEEK(I)OR VPEEK(I) ¥2: NEXT 50 'DATA ----60 DATA 1416,3C3C3C3C3C3C3C3C,1472,3C3C3 C3C3C3C3C3C, 1480,0000FFFFFFF0000, 1488,3 C3E3F3F3F1F0000,1496,3C7CFCFCFCF80000 70 DATA 1504,00001F3F3F3F3E3C,1512,0000F 8FCFCFC7C3C, 1536, 007EFFFF7E3C1800, 1600, 7 EC39BBFB19BC37E,1664,183C7EFF3C3C3C3C 80 DATA 1672,3C3C3C3CFF7E3C18,1680,C0F07 C7E7E7CFØCØ, 1728, AF779AFFFA77A9FF, F2AD8 リコケケケケケスリリコケケスリリシケケケケケサリリシケケサリリ・リリリリリリク **リリリリクリリクリリリリリリリリリリクリリリリリ** 100 DATA =>?@IRST,=AIQ,=>?@CDEFIKLMNQSTU WXYZ,=ACGIKOQTW,=>?@CDEFIKORSTWXY,CEKOW, **CFGKLMNWXYZ** 110 'TITLE, STAGE -----120 S!=0:ST=0:CLS:VPOKE8219,4:J=1:GOSUB4 30:RESTORE100:FORI=9TO15:PLAY"T200V=I;"+ P\$:READA\$:FORJ=1TOLEN(A\$):LOCATEASC(MID\$ (A\$,J))-60,I-1:PRINT"x":NEXT:NEXT 130 PRINTB\$"\$(MSX.FAN PRESENTS"B\$"3)PUSH SPACE KEY": FORI = ØTO1: I = - STRIG(Ø): NEXT 140 B=3:C=0:ST=ST+1:VPOKE8219,RND(-TIME) *12+2:J=0:GOSUB430:PRINTB\$"++ STAGE"USIN G" ## ";ST:PRINTB\$"7!SCORE"S!B\$"7.MAX"M! B\$"79BALL"STR\$(B);:FORI=0TO4000:NEXT 150 FORI=2TO29STEP3:FORJ=0TO22:LOCATEI,J :PRINT"7":NEXT:FORJ=@TO1:LOCATEI,RND(1)* 8+J*13+1:PRINTCHR\$(192+8*(RND(1)*3\text{*2})):N EXT: NEXT: IFST=1THEN180 160 FORI=1TOST-1:J=RND(1)*2:LOCATEINT(RN D(1)*10)*3+2,J*22:PRINTCHR\$(208+J):NEXT 170 'MAIN, CLEAR -180 A=32:F=3:G=1:X=2:Y=0:FORI=0TO2:LOCAT E1,10+I:PRINTMID\$(A\$(I),A,30):NEXT 190 S=STICK(0):X=X+((S=7ANDX>2)-(S=3ANDX <29))*3:PUTSPRITEØ,(X*8,-1),4:FORI=ØTO2Ø Ø:NEXT:IFSTRIG(Ø)=ØTHEN19Ø 200 S=STICK(0):IFS=00RY>9ANDY<14THEN220 210 A=A+(S=3ANDA>1)-(S=7ANDA<63):PRINTB\$ "*!"MID\$(A\$(Ø),A,3Ø)C\$MID\$(A\$(1),A,3Ø)C\$ MID\$(A\$(2),A,30)

220 ONFGOSUB270,320,350,400:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),6-G*2:ONINSTR("ネタリ",CHR\$(FNV(X,Y)))GOTO230,240,450:GOTO200 230 G=-G 240 PLAY"O6L16GC":LOCATEX,Y:PRINT"7":S!= S!+ST*(15-G*5):M!=M!+(S!>M!)*(M!-S!):PRI NTB\$"7&"S!B\$"71"M!;:C=C+1:IFC<20THEN200 250 PLAY"ROL16CDEFGABO5C4":FORI=0TO8000: NEXT:IFST>=30THENSCREEN0:PRINT" 1x7" 10! 7 ナタハ コノ ケペーム ニ カンショウ シマシタ・": ENDELSE140 260 'SUB. --270 IFFNV(X,Y)=208THENY=22 280 IFY<1THENPLAY"08C16":F=3:RETURN 290 IFFNV(X,Y)=188THENF=2:RETURN 300 IFFNV(X,Y)=189THENF=4:RETURN 310 Y=Y-1:RETURN 320 IFFNV(X,Y)=187THENF=1:RETURN 330 IFFNV(X,Y)=189THENF=3:RETURN 340 X=X+1:RETURN 350 IFFNV(X,Y)=209THENY=0 360 IFY>21THENPLAY"08C16":F=1:RETURN 370 IFFNV(X,Y)=186THENF=2:RETURN 380 IFFNV(X,Y)=187THENF=4:RETURN 390 Y=Y+1:RETURN 400 IFFNV(X,Y)=186THENF=1:RETURN 410 IFFNV(X,Y)=188THENF=3:RETURN 420 X=X-1:RETURN 430 PUTSPRITEØ,(Ø,208):FORI=JTO22:LOCATE Ø,I:PRINTSTRING\$(32,216);:NEXT:RETURN 440 'GAME OVER --450 PLAY"03L2CR8C":FORI=YT024:PUTSPRITE0 ,(X*8,I*8-1),7:FORJ=ØTO2ØØ:NEXTJ,I:B=B-1 :PRINTB\$"7="STR\$(B);:IFB>ØTHEN18Ø 460 PLAY"GFE-DC":FORI=8T014:LOCATE6,I:PR INTSPC(20):NEXT:PRINTB\$"*(G A M E O V E R"B\$",)PUSH SPACE KEY":TIME=0 470 IFSTRIG(0)ORTIME>1800THEN120ELSE470



変数の意味

テキスト座標

X、Y·····ボールの位置

その他の変数

A······緑ブリッジ表示用ポイン

タ/データ読みこみ用

A\$……データ読みこみ用

A\$(n)……緑ブリッジ

B……ボールの残り

B\$……表示位置指定のエスケープシーケンス用:CHR

\$(27)+"Y"が入る

C······ダイヤ・Gマークを取っ た数

C\$……緑ブリッジ表示用

F……ボールの移動方向(1:

上、2:右、3:下、4:左)

G······倍スコアフラグ

1、 J……ループ用

M/……ハイスコア

P\$……タイトルでの効果音用

S……スティック入力用

S/....スコア

ST······ステージ番号

■ユーザー定義関数

FNV(n, m)······座標(n, m)

の文字コード

■キャラクタパターン

177 (ア): 白ブリッジ用

184 (ク)~189(ス):緑ブリッ

ジ用

192 (タ):ダイヤ

200 (ネ): Gマーク

208 (三): 上矢印

209 (ム):下矢印

210 (メ):タイトル表示用

216 (リ): 背景用

プログラム解説

10~40 プログラム初期化

10 画面初期化/お待たせメ ッセージ

20 各種初期化/スプライトパターン定義(ボールのみ)

30 キャラクタパターン定義40 カラーテーブル設定/緑ブリッジ表示用配列作成/太文字処理

50~100 データ

50~80 キャラクタパターン データ(行30で読みこみ)/キャラクタの色データ(行40で 読みこみ)

90 緑ブリッジ(行40で読みこみ)

100 タイトル表示用座標データ(行120で読みこみ)

110~130 ゲーム初期化(スコア、ステージ番号初期化/タイトル表示とトリガー待ち)

140~160 ステージ初期化



|40 変数初期化/ステージ 番号更新/背景色設定/スコ ア等表示/時間待ち

150 白ブリッジ表示/ダイ

ヤ、Gマークの配置

160 矢印配置

170~190 次のボール

170~180 緑ブリッジ表示 190 ボールの位置決め

200~240 メインループ

200 スティック入力

210 緑ブリッジの移動

220 ボールの移動方向による分岐/ボールの移動/ボールの移動先にあるキャラクタによる分岐

230 倍スコアフラグ切り換え

240 効果音/ダイヤ、Gマー ク消去/スコア、ハイスコア 更新

250 ステージクリア

260~420 ボールの移動方向と 移動先にあるキャラクタによる 処理サブ

260~310 上

320~340 右

350~390 下

400~420 左

430 画面(一部)消去サブ 440~470 ゲームオーバー

440~450 デモ

· 460 メッセージ表示

470 トリガー入力があるかまたは30秒たったら行120へ

プログラマから ひとこと

やっぱりディスクドライブ付き



プログラム確認用データ

使い方は67ページ



JUMPERの挑戦 ジャンパーのちょうせん

MSX 2/2+VRAM64K BY NAGI-P SOFT

▶遊び方は36ページ



このプログラムでは一部マシン語を使用しています。プログラムを打ちこ み終わったら、RUNするまえに必ず保存しておいてください。また、ス プライトアトリビュートテーブルのアドレスを書き換えています。このプ ログラムの実行後ほかのプログラムを実行すると、スプライトが正しく表 示されない可能性があります(PUTSPRITE命令を使わず、VRAMを 書き換えてスプライトの色・位置・バターンを変えている場合)。このプロ グラムを実行したあとでほかのプログラムを実行する場合は、いったんり セットするか、「BASE(8)=6912」を実行してください。行20の「■」 はKEY1、CHR\$(255)を実行してF1キーで入力してください。

10 BASE(8)=7168:SCREEN1,3,0:COLOR15,1,1: WIDTH32:KEYOFF:CLEAR200,&HD000:DEFINTA-Z :M=&HDØØØ:DEFUSR=M:R\$="NAGI-P":R=80 20 FORI=264T0760: V=VPEEK(I): VPOKEI, (VORV ¥2) ¥2:NEXT:FORI=ØTO1Ø:VPOKE8196+I-(I>8), ASC(MID\$("!!..!!!!D#5", I+1,1)):NEXT:LOCA TE8,12:PRINT"1991 NAGI-P SOFT" 30 FORI=0TO8:READD\$:FORJ=0TO34:POKEM+I*3 5+J, VAL ("&H"+MID\$ (D\$, J*2+1,2)): NEXTJ, I 40 FORI=0T095: VPOKE14336+I, ASC (MID\$ ("!++ P (a) 0 \- P P P P P P " , I + 1 , 1)) + 79 AND 255 : NEXT

A", I+1,1))-65AND255:NEXT 60 FORI=0T078:FORJ=1T0ASC(MID\$("Z\$\$^\$(Y\$)Y\$\$^\$\$]\$\$^\$)#W\$\$'\$V\$\$'%U\$\$'&T\$)'S\$\$('R\$ \$)'Q\$\$*'O\$.'N\$\$-'M\$\$.'L\$\$/']'J\$",I+1,1)) -34:POKEM+2364+C,ASC(MID\$("`px`px`px`px` x'p'pxp'px'p'px'p'px'p'p",I+1,1)):C=C+ 1 · NFXT.I • T

50 FORI=0TO7: VPOKE960+I, ASC(MID\$("<<<A

70 SOUND6,8:SOUND7,181:PLAY"TS14M1500" 80 CLS:FORI=0T01:PLAY"C8":FORJ=0T017:PUT SPRITEØ, (240-J*16,24+I*120),7,1:LOCATE34 -J*2,4+I*15:PRINTMID\$(" ・んせうょちのREPMUJ・ YEK ECAPS HSUP ", I * 18+J+1,1): NEXTJ, I 90 PLAY"C8":FORI=0T017:PUTSPRITE0,(248-I *8,80),7,1:NEXT:LOCATE14,6:PRINT"in NAGI -P シャンツェ":LOCATE2,16:PRINT"BEST RECORD : "R\$" "R"m":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT

100 FORI=0T05:POKEM+310+I,-224*(I=3):NEX T:FORI=0T030:POKEM+2333+1,112:NEXT:VDP(1)=VDP(1)AND191:U=USR(0):VDP(1)=VDP(1)OR6 4:PLAY"","TSM999905C1"

110 FORI=0T027:SOUND8,12+(12-I)*(I<12):P UTSPRITEØ,(220-I*4,I*4-29),7,0:NEXT:U=US R(1):FORI=ØTO28:SOUND8,12+(I-16)*(I>16): PUTSPRITEØ, (108-1*4,83+1*4),7,0:NEXT 120 Q=PEEK(M+311) *100+(PEEK(M+312) ¥16) *1 Ø+(PEEK(M+312)AND15)-5:FORI=ØTO4:LOCATE2 ,I+2:PRINTSPC(11):NEXT:LOCATE3,3:PRINT" た"いまのきろく":LOCATE7,5:PRINTQ"m" 130 PLAY"", "M1500L3205CFA": IFQ=<RTHENFOR I=0TO3000:NEXT:GOTO70ELSEPLAY"","DGBO6C" 140 R=Q:FORI=ØTO4:LOCATE2,I+9:PRINTSPC(1 6):NEXT:LOCATE3,10:PRINT"BEST RECORD !!" :LOCATE3,12:PRINT"NAME ?":R\$="":S=0:FORI =0TO1:IFINKEY\$=""THENNEXTELSEI=0:NEXT 150 LOCATE10+S,12:S\$=INPUT\$(1):IFSTHENIF S\$=CHR\$(8)THENS=S-1:R\$=LEFT\$(R\$,S):PRINT CHR\$(29) " ":GOTO15ØELSEIFS\$=CHR\$(13)THEN R\$=R\$+SPACE\$(6-S):GOTO70 160 IFS(6ANDS\$)" "ANDS\$("\"THENS=S+1:R\$= R\$+S\$:PRINTS\$:GOTO15@ELSE15@ 170 DATA 215BD1113CD101E107EDB02136D17E3 4FE703021FE60300B113CD9E60320451E7C1841

180 DATA D66026006F29292929292911BCD919E B182FFEFF200236FC11BCDDE60320221EFC3E30 190 DATA 23ED673239DEED6F23ED6F323ADEED6 F323BDEED6F7E3C27772B7ECE0077213CD10640 200 DATA 1A7713C501200009C110F5213AD13A3 6D1FE7Ø3828FE793823FE84382ØE6Ø12ØØ67EFE 210 DATA 012801347EFE01201123463E06CD410 1E601772005B830022B352139D17E23862B773A 220 DATA 36D1FE74381EFE8030043E041810FE8 8300A5F3E8C935F3E08CD93003E0821021CCD4D 230 DATA 00F33E02DD213101CD5F01CB7728F33 AFCFAB728183A39D1E607C64F21001CCD4D000E 240 DATA 173A39D1E60747CD4700210018CD530 Ø3A39D1E6F826ØØ6F2929113CD1193AØ7ØØ4F3E 250 DATA 190620EDB33D20F9FB3AF8F7B720063

A36D1FE21DØ3A39D1FEF8DØC3ØØDØØØØØØØØØØØ

変数の意味

□·····一時変数

□\$……データ読みこみ用

1. 」……ループ用

M······マシン語プログラムの実

行開始アドレス

〇……飛距離

R ······最高記録

P\$……最高記録保持者名

S……名前登録時の名前の文字

55 …… 名前登録時の入力文字 U······USR関数呼び出し用 ∨ ……太文字処理用

プログラム解説

10~60 プログラム初期化 10 スプライトアトリビュー トテーブルのアドレス変更 (ハードウェアスクロールへ の対応によって、本来のスプ ライトアトリビュートテーブ ルが書きつぶされてしまうた め、256バイトずらしている⇒ 実際に書きつぶされるのは32 バイト)/画面初期化/マシ ン語領域の確保/整数型宣言 /USP関数定義/変数初期 20 太文字処理/キャラクタ の色設定/メッセージ表示 30 マシン語書きこみ 40 スプライトパターン定義 ⇒パターン番号0~2 50 キャラクタパターン定義 ⇒「X」=壁。空「」と雪「P」は キャラクタの色設定で前景色 と背景色を同じにすることに よって定義)



60 マシン語プログラム用画 面表示データの書きこみ 70~90 タイトル表示 100~110 ゲームメイン

100 マシン語ワークの初期 化/仮想画面最下行に雪を書 く/画面表示禁止/ゲーム画 面描画(USR関数呼び出し) /画面表示許可/効果音

110 右上から画面中央まで の滑降/滑降から着地まで (マシン語呼び出し)/着地後 の滑降

120 飛距離の読み出しと表示 130 効果音と記録更新判定 140~160 記録保持者名の登録 140 記録更新/メッセージ の消去と表示/変数初期化 150 文字入力/SHIFT キーの入力判定処理/RET URNキーの入力判定処理 160 文字の入力制限判定/ 入力文字の記憶

170~250 マシン語データ(行 30で読みこみ)

マシン語解説

&HD000~&HD00A仮想画面を右上にスクロール&HD00B~&HD073

仮想画面左端の書きこみ(飛距離の更新と表示を含む) &HD074~&HD0D2 ※下およびSHJETキー入力

落下およびSHIFTキー入力 によるスクロールオフセット増 分の修正とスプライトパターン の設定

&HD0D3~&HD0FE ハードウェアスクロール &HD0FF~&HD120 仮想画面のVRAMへの転送

(ハードウェアスクロールに対応するため25行分転送) RHD121~&HD126

引数の判定

&HD 1 27~&HD 1 2C引数がØのときのループ終了判定

8HD12D~8HD135 着地判定

ワークエリア

&HD136 ループカウンタ &HD137~&HD138 飛距離カウンタ &HD139

ドット単位のスクロールオフセット(下位3ビットの変位はハードウェアスクロール、上位5

ビットの変位は仮想画面内表示 位置の修正で対応) &HD13A

スクロールオフセットの増分 (8ビットの2の補数)

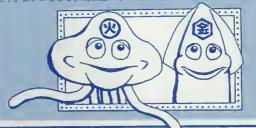
&HD13B

SHIFTキーの状態記憶用 &HD13C~&HD93B 32文字×64行の仮想画面 &HD93C~&HDE3B 仮想画面左端に書きこむデータ 群(64バイトで1組)

ブログラマから ひとこと

おいしいめでまた送るかも

【NAGI-P SOFT】ダイナミックなスクロールが自慢の連射測定用ソフト「JUMPERの挑戦」です。記録判定機能付きです。ところでみなさん、フロムAもしくはフロムAtOZを御存じでしょうか。おもしろいので読みましょう。このまえ欄外のコーナーにハガキを出したらテレカをもらってしまいました。おいしいのでまた送るかもしれません。値段は150円です。買いましょう。高校生になったNAGI-Pより。



プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>A×51 20>qLI2 30>1G90 40>iU86 70>r150 80>KY63 50>oPR0 60>RetA 110>pge2 120>mXP2 90>82R2 100>vY12 150>Bv32 160>HwSØ 140>C2×1 130>2RZØ 200>Q7f0 180>A3g0 190>2Qg0 170>LRe0 230>snf0 240>mRe0 220>RRf0 210>Pnd0 250>vSe0



CAR FIGHT D-JP1

0

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は37ページ

10 SCREEN1,1:DEFINTA-Z:KEYOFF:COLOR15,5, 1:WIDTH32:R=RND(-TIME):FORI=0TO39:VPOKE& H3800+I, VAL ("&H"+MID\$("101000082F1018387 8383010FC3A181C387C363790FC3A1C3C4242FFB D4200000010183E7C180800", I *2+1,2)):NEXT 20 Q=R+(R>10)*(R-10):CLS:E\$=CHR\$(27)+ :FORI=@TO2:FORJ=@TO7:VPOKE832+I*64+J,RND (1)*256:NEXTJ,I:LOCATE0,15:FORI=0T031:PR INT"xxpphh";:NEXT:PRINTE\$"(-/\DZD"R+1:X=3 30 VPOKE8205+D,6:D=(D+1)MOD3:VPOKE8205+D ,8:SOUND7,56:SOUND8,15:SOUND0,-T*100:SOU ND1,15:T=STICK(0)=1:X=X+T+2+1:Y=T+10+110 40 Z=180-X:PUTSPRITE0, (X*16,110),15,3:PU TSPRITE1,(Z,110),1,3:PUTSPRITE4,(X*16,Y) ,6,0:PUTSPRITE5,(Z,100),E,E:E=E*(1+(C=20)):IFE=1THENIFCMOD(11-Q)=@THENS=1:GOSUB9 ØELSES=ØELSES=Ø 50 IFY=100THENGOSUB80 60 IFC=30THENE=RND(1)*2+1:C=0

80 IFSTRIG(0)=0THENRETURN 90 SOUND6, 15: SOUND7, 7: SOUND8, 16: SOUND12, 90:SOUND13,1:F=(S=1)*6:PUTSPRITE2,(X*16+ 16+F,100),8-S,4:PUTSPRITE3,(Z-8+F,100),7 +5,4 100 IFE<>00RY=100THENIFRND(1)*ABS(Z-X*8) <VTHENIFS=1ANDY=100THEN120ELSEIFS=0ANDE=</pre> 1THENPRINTE\$",*ハンニンをやっつけた!!":GOSUB160:GO TO14@ELSEIFE=2THEN12@ 110 SOUND7,56:PLAY"S1M99908C64":PUTSPRIT E2, (0,209): PUTSPRITE3, (0,209): RETURN 120 GOSUB160:GOSUB110:PRINTE\$" *, GAMEOVER ":SOUND7,56:PLAY"R8S1M200006L64CDEFGAM20 000L8GFEDC2","R8V9O4L8CEFEDDC":LOCATEX*2 +2,12:PRINT" \$--- y!!":PUTSPRITE5, (0,209): FORI=ZTO255: PUTSPRITE1, (I, 110), 1,3: PUTSP RITF4, (X*16,100+IMOD5),8,0:NEXT

70 V=11-Q:C=C+1:IFX=-10RX=10THEN120ELSE3

130 FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=5):FORJ=0TO2:
VPOKE8200+J,RND(1)*99:NEXTJ,I:RUN
140 PLAY"R4V15L64O6CEGBO7C2":GOSUB110:FO
RI=X*16TOZSTEP2:PUTSPRITE4,(I,100),6,0:G
OSUB150:NEXT:FORI=ZTO-20STEP-3:GOSUB150:
PUTSPRITE4,(I-4,100),6,1:PUTSPRITE5,(I+4,100),2,2:NEXT:R=R+1:C=0:E=0:GOTO20

150 PUTSPRITE0,(I,108),15,3:RETURN 160 SOUND7,7:SOUND12,255:SOUND8,16:FORI= 0TO32:SOUND6,32-I:SOUND13,1:NEXT:FORI=0T 0999:NEXT:RETURN

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自分および車の座標Z……犯人の車の座標

その他の変数

C……犯人および娘が顔を出しているカウンタ

□……道のスクロール用

E······犯人の車の状態

ES……エスケープシーケンス

用:CHR\$(27)が入る

F、O……汎用

1、 J……ループ用

R…… 乱数初期化、ラウンド数

S……犯人の鉄砲フラグ

T……スティック入力用

∨……犯人の鉄砲をうつ間隔

プログラム解説

10 初期設定/スプライトパタ

ーン定義

20 画面作成/ラウンド表示

3D 道スクロール/効果音/ス ティック入力/移動計算

4D スプライト表示/犯人の鉄 砲発射

50 自分が顔を出しているかど うか判定

60 犯人の車から顔を出すキャラクタの変更

70 ゲームオーバー判定

80 鉄砲発射判定

90 効果音/煙表示

100 命中判定

110 効果音

120 ゲームオーバー

130 リプレイ

140 効果音/ラウンドクリア デモ

150 自分の車表示サブ

160 効果音サブ

ブログラマから ひとこと

ランダム関数

【木内蜻】このゲームは、道のキャラクタを作るのが、めんどうだったので、ランダム関数に任せました。毎回、道のキャラクタが違うので、それを見るのも1つの楽しみではないでしょうか。このゲームは、慣れないと全くおもしろくありません。コツがあるので、探してみてください。♪▷▷☆ 人からひとこと。突然ですが、羽山輝彦でしゆ。X68000を持っていましゆ。ゲームは80本以上あるでしゆ。全部、1 Pでしゆ。ちゃーん(⑤いくらちゃん)。MSX2も、持っていてマシン語、C言語のこちょは、パーヘクトでしゅが、BASIK (原文のママ)はわかりましぇん。それては、ベーマガ語者の方々、パイピーーーーー・まっつ、山けん、つっちゃ、い、FMタオ、哲&島様、山本瑞樹、お元気ですか???? 僕は病気です。もう治らない富士の山いです。ウッゲー ギョエー ヒャードヒョオー ビェッドーーこれは途中からフィクションです。









プログラム確認用データ

使い方は67ページ

40 >ATC3 30 > AXf 1 20 >MWD3 10 > kdd3 80 >er 10 70>ILDØ 60 >UV60 50 > f I 10 120 >OAA5 110 > IqK0 100 >swH2 90 >pZP1 150>TJ20 160>k1b0 130 >2TW0 140>97L3

ファンダム INFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、フ ァンダムに掲載されたN画面以上の プログラムが、正確に打ちこまれて いるかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログ ラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペ シャルチェックサム」のプログラム を、ミスのないように打ちこんで日 UNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表 示されるはずだ。

表示されたデータは、

行番号 > 確認用データ

となっていて、掲載されている「スペ シャル自身の確認用データ」と、画面 に表示されたデータの、行番号の数 字がおなじところを見比べて、確認 用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打 ちこみミスがあるので、確認用デー 夕が合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは 機種によって異なるので、この行だ けは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキ ーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全 なものになったら、わかりやすいフ ァイル名でアスキーセーブして、大 切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下 のようにおこなう。

●ディスクの場合

SAVE"ファイル名", A

●テープの場合

SAVE"CAS: ファイル名 (CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの 注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読 者の打ちこんでいるプログラムと掲 載リストがまったくおなじかどうか を調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、 プログラム中の省略できるスペース を省略したり、REM文を適当に打 っていると、その行の確認用データ は、当然変わってしまうので注意。 また、プログラムを打ちこみ終わ ったら、必ずセーブしておこう。 よろこびいさんでRUNしたら

暴走してしまった、なんてことにな ったら、しゃれにもならないぞ ■スペシャルチェックサムの実際で の使い方

①ます、確認したいプログラムをロ ードしてくる。ただし、ロードした あとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わっ てしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、 もういちどロードしなおせばいい。 ②つぎに「スペシャルチェックサム」 を、ロードしてきたプログラムにM ERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスク もテープもおなじで、

MFRGF"ファイル名" を実行すればOKだ。

③あらかじめ.

SCREENØ: WIDTH40

スペシャルチェックサムプログラム

SPECIAL CHECK SUM

9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256

9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1

9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256

9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0

9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)

9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A\$=

9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE

N C=A+55 ELSE C=A+48

9090 A\$=CHR\$(C)+A\$:S=S-A*B:NEXT

9100 PRINTUSING" ####>& &"; VS; A\$;: V=V1

9110 GOTO9020

スペシャル自身の確認用データ

9000>AH50 9010>8160 9020>7QD0 9030>C970 9040>1040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0 9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00

を実行しておき @G0T09000 とやって「スペシャルチェックサム」 を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データ が表示されていくので、掲載された 確認用データと合っているか調べて、 違っている行があったらメモにでも 書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、 はじめのほうのデータが画面の上か らはみ出して、消えてしまうことが あるので注意しよう。

「自確認用データが違っていた部分の

リストを、1文字ずつ念入りにチェ ックして修正し、データがぴったり 合うまで④からの作業をくりかえす。 ⑦プログラムが完全になったら DELETE9000-9110 を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。 ③念のため、確認を終えたプログラ ムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。 ちゃんと動くはずだ。もし、万が -正常に動作しなかったら、エラー 名や状況をメモして、ファンダムま で電話で質問してみよう。

打ちこみ

ワンポイントアドバイス

今月のファンダムには、キーボ ードから直接打ちこめない文字を 使ったプログラムが多い。しかも 見えないキャラクタも使っている 作品が多いので、今月も打ちこみ ワンポイントアドバイスするぞ。 採用作品のなかで、とくに打ち

こみづらいのが、『M-FIGHT ERJEPLAY WITHOU T~』だろう。2つとも、REM文 形式のマシン語を使用したプログ ラムで、いっぱつでちゃんと打ち こめたら景品をあげたくなるよう なプログラムだ。



◆SCREENIで打ちこめば、ひらがなやグラフィックキャラクタが見やすくなる

この2本のプログラムを打ちこ むまえに、右下のプログラムを実 行しておこう。そうすると下の写 真のように、見えないキャラクタ に形を与えてくれるのだ。

また、これらのプログラムでは、 ひらがなやグラフィックキャラク タなど、なんでもアリのリストな ので、打ちこむときは、まえもっ

て、「WIDTH20」を実行して おこう(左下の写真参照)。こうす ると、SCREEN1でも掲載り ストとの対応が楽になるからだ。

この2本はそれでいいとして、 ほかの見えないキャラクタを使っ たプログラムを打ちこむときは、 下のリストの行10にある「S=1」 の部分を、「S=Ø」に変えるとS

CREENOOWID TH40の画面で打ち こむことができるので、 掲載リストとの比較が 楽にできる。

■キャラクタパターン定義プログラム

10 S=1:SCREEN S:AD=BASE(S*5+2):K=1

20 READ AS, A: IF AS="\" THEN END

30 FOR I=0 TO 7: VPOKE AD+A*8+I, VAL("&H"+ MTD\$(A\$, I*2+1,2)):NEXT:KEY K, CHR\$(A)

40 K=K+1:GOTO20

50 DATA FFFFFFFFFFFFF,255

DATA FCCCB4C4F4CCFC00,144

DATA FCCCB4B484B4FC00,160 70

80 DATA AA54AA54AA54AA00,254

90 DATA ¥,

このページは、大力・要しです!

えーと、この頃はアフリカ物のCDばっかり聴いてます。いろいろあって、まだ何がどうなってるのかよくわかってないんだけど、伝統音楽にしろ新しめのシンセサイザが、ぴゅんぴゅん鳴ってるやつにしろ、リズムがもうおもしろくてしょうがない。3拍子と4拍子が並行して進行していくのが快感です。

■楽評:よっちゃん



リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1 画面から2画面くらいに短くなることがあります。そのかわり聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめば いいので、かなり使えるおまじないです。今月は『華麗なロシアの踊り』と『ドライブゲームラプソディ』の2曲に唱えておきました。日曜日に家でごろごろしているお父さんを起こして、打ちこみをてつだってもらっちゃいましょう。



「イースェ」より APATHETIC STORY

兵庫県・CACA BOYの作品

おなじみ、「イース」の音楽です。人気高し。プログラムとしては、もはや何もいうことのないスタンダード・タイプ。

今回から、採用作品を3つの

ジャンルに分けてみることにしました。題の横に「ゲームミュージック」、「オリジナル」、「一般曲」と丸く囲って表示しています。

- 10 CALLMUSIC(0,0,2,2,1,1,1):POKE&HFA3C,3 0:POKE&HFA4C,30:DEFSTRA-Z
- 20 AA="V1306@1L8QE@W4D4DEFF@W4E4EGFF@W4E
- 30 AB="EDW4FDW2EDW4FDW2L2FED1"
- 40 BA="V100501L8QA0W4A4AA>DD0W4<B-4B->DDC0W4C16<G16E4>C4C+0W4E0W4C+<A"
- 50 BB="ADW4>CDW2<B-DW4>DDW2L2C+<AF1"
- 60 CA="V110@33L8QDFA>D<AFD<AGB->DGB-GD<B->CEG>CEC<GE<A>C+EC+AEC+<A"
- 70 CB="FA>CFC<AFAGB->E<B->D<GB-GA>C+EC+A EC+<A>D<AFAD2"
- 80 DA="V903a33L8QDaw4Daw2Gaw4Gaw2Caw4Caw 2Aaw4Aaw2"
- 90 DB="Faw4Faw2Gaw4Gaw2A2A2D2D2"
- 100 A="05L8QFDEDFDEDDGB-G>E<GB-GCCEEG>C<
 GEA<A>C+EAEC+<A":B=">FA>C<A>F<FAFDG>E<G>D<GB-G>C+<A>F<A>F<A>C<AD<A>DFFA>DF"
- 110 EA="V12@16"+A:EB=B:FA="V10"+A:FB=B

①日本ファルコム



130 PLAY#2, AA, BA, CA, DA, EA, FA

140 PLAY#2, AB, BB, CB, DB, EB, FB: GOTO120

ゲーム ミュージック

「ファイナルファンタジー 1」より チョコボくん

神奈川県・ビッチョンの作品

以前同じ曲をTHE WAL KSくんがアレンジしたものを 掲載したことがあります。今回 のビッチョンくんのものはわり と素直にプログラムしてあるん だけど、なおかつ採用になった ということは、単に選者である 私がこの曲を気に入ってるって ーことです。いいなー、このの んびりして脳天気な曲想。

- 10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1)
- 20 CALLVOICE(@24,@24,@51,@3)
- 30 CLEAR3000: DEFSTRA-V: DEFINTW-Z
- 40 SOUND7,1:SOUND6,31
- 50 A0="T14503V15L8GR8BGFAR8AGBGBFR8AF"
- 60 B0="T14504V15L8RDRCR8CR8DR8DRCR8"
- 70 FORW=0TO1
- 90 PLAY #2, A0, B0, "", "", E0
- 100 NEXT W
- 110 C0="T14506V15L8DR8<BGE>D<BGQ6B4G4Q8B4.A"
- 120 C1="GG16A16GFG4.FGG16B16>DEF2"
- 130 A1="@5CR8ECDF+R8F+GBGBF+ADF+"
- 140 A2="CR8ECDF+R8F+GBGBFADF+"
- 150 A3="FAEADFCEDF+DF+D4F+4024"
- 160 B1="03RGRAR8AR8>DR8DR8DR8<B"
- 170 B2=">R8CR8C<R8AR8GR8AR8ARA4" 180 D0="T145V15R1L804AB>CDE4D4"
- 190 C2="0606ER8C<AF+A>CEQ6D4G4Q8D4.<B"
- 200 C3=">CR8<AF+DF+A>C<BB16>C16<BAB2"
- 218 C4="AA16B16AGA4.GAA16B16>CDQ6E4Q8F+4

①スクウェア



```
230 FORX=0TO1
240 PLAY#2,A0,B0,C0,"",E0,F0
250 PLAY#2,A0,B0,C1,"",E0,F0
260 NEXT X
270 PLAY#2,A1,B1,C2,"",E0,F0
280 PLAY#2,A2,B1,C3,"",E0,F0
290 PLAY#2,A1,B1,C2,"",E0,F0
300 PLAY#2,A3,B2,C4,D0,E0,F0
310 PLAY#2,A0,B0,"","",E0
320 GOTO230
```

ゲーム ミュージック

「スプラッターハウス」より ジェニファーのテーマ

茨城県・ヒラヒラソフトの作品

近くのゲーセンにあるナムコ のゲームだそうです。ま、サイトロンの「ゲーム ミュージック・ベスト・オブ・ザ・イヤー 1989」というCDにも入っ てるけど。標準的にロマンチック。作者の質問に答えると、もちろんナウシカとかトトロの音楽も歓迎するけど、かなりアレンジしないと採用は難しい。

```
10 CLEAR 500
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30
40 A$="06L8V13T91@ 3"
50 B$="05L8V11T91@ 3"
60 C$="05L4V10T91@ 3"
70 D$="07L8V 7T91@33"
80 ES="06L8V 5T91@33"
98 F$="06L4V 4T91@33"
100 A$(1)="G&G&G&G&G&G>D&D&D&DC&C<G&G&GFE
-GF&F&FR8CD"
110 B$(1)="R8G>CE-C<GR8GB>D<BGR8GB->DCE-
AFFE-E-F"
120 C$(1)="C&C&C<B&B&BB-&B-&B-A&A&A"
130 A$(2)="E-&E-&E-FE-&E-D&DC&C(B-&B->C&
C&C&C&C&CR8R8R8R8R8R8R8
140 B$(2)="R8CE-A-E-CR8CFGD(B-G&G&GB-)CE
-D<B->C<A-B-G"
150 C$(2)="A-&A-&A-G&G&G>CDE-FE-D"
160 A$(5)="R8R8F&FE-&E-D&DC&C&C<B>C&C&C&
C&C&CR8D-EAED-"
170 B$(5)=">L4C&C&C<B&B&B>L8R8CE-GE-CQ8L
4R4R4R4"
180 C$(5)="(A-&A-&A-G&G&G>C&C&CD-&D-&D-"
190 A$(6)="(A&A)A&A)C&C(B&B&BGFDE-FGR8GR
8G&G&G&GC&C"
200 B$(6)="L8R8R8F&FD&DD&D&D&D&DC<B>CDE-
R8E-R8E-&E-&E-R8R8"
210 C$(6)="L8D&D&DE-DC<B&BG&G&G&G>C&C&CR
8C&C<B->CE-GE-G"
220 A$(7)="E-FGR8GR8>C&C&CR8<CDF&FE-&E-D
&DF&FE-&E-C&C16E-16"
230 B$(7)="CDE-R8E-R8E-&E-&E-&E-R8R8R8<A
->CE-C<A-R8A>CE-C<A"
240 C$(7)="L4A&A<AA-&A-R4F&F&FG-&G-&G-"
250 A$(8)="DC<B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B
260 B$(8) = "GR4B>A-GFE-DC&C (B&B"
 270 C$(8)="G&G&G>G&G<G"
 280 A$(3)=A$(1):B$(3)=B$(1):C$(3)=C$(1)
290 A$(4)=A$(2):B$(4)=B$(2):C$(4)=C$(2)
300 'eeee PLAY eeeeeeeeeeeeee
 310 POKE &HFA2C+16+1,20
 320 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$
 330 FOR I=0 TO 8
 340 PLAY#2,A$(I),B$(I),C$(I),A$(I),B$(I)
 ,C$(T)
```

オリジナル

GAMEOVER

愛知県・松田勝の作品

曲自体はどうってことないのだが、イントロの爆発音がよくて採用してしまった。作品の焦点を絞ったのが勝因ですな。曲のタイトルを見てから聴くと、

なるほどと納得します。この手 はいろいろ使えますな。オープ ニングだとか、ダンジョンのテ ーマだとか、なんだかんだ。次 作をお待ちしております。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 5000
30 DEFSTR A-T
40 SOUND 7,21:SOUND 6,21
50 A="L64 BB-AA-GG-FE<":A0="@2505V15T80"
+A+A+A+A:A0=A0+A0+A0
60 G0="T80 Y22,40Y23,60 V15 S2S2 S8S4.S2
70 P0="T80 SM20000 C2 C2 C8C4.M60000 C1.
80 A1="T150 @5403L2V15EV14EV13EV12EV11EV
10EV9EV8EV7EV6EV5EV4EV3EV2EV1EV0E
90 A2="@01V1004 C1 C1 C1 C1"
100 B2="@01V1003 G1 G1 G1 G1"
110 C2="@01V1003 E1 E1 E1 E1"
120 D2="@00V13O4L4 R2C2 G2D2 C2(B2) CDE2
130 E2="@00V13O3L4 R2G2>E2<B2G2G2 GB>C2"
140 F2="@00V1303L4 R2E2>C2<G2E2D2 EGG2"
150 D3="V15C2DC D1 DG{DGF}2 E1"
160 A4="E1 E1 E1 E1"
170 B4="04 C1 C1 C1 C1"
180 C4="G1 G1 G1 G1"
190 D4="V12 R2E2 D2E2 F2E2 F2E2"
200 E4="R2C2 (B2)C2 C2C2 C2C2
210 F4="R2G2 G2G2 A2G2 A2G2"
220 D5="A1 G2F2 E2D2 C2<G2"
230 E5="F1 E2C2 C2<B2 G2 E2"
240 F5="D1 C2<A2G2G2 E2 C2"
250 PLAY#2,A0,A0,A0,A0,A0,A0,G0,P0,P0,P0
260 PLAY#2,A1,A1,A1,A1,A1,A1
270 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2
280 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,E2,F2
   PLAY#2, A2, B2, C2, D2, E2, F2
300 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,E2,F2
310 PLAY#2, A4, B4, C4, D4, E4, F4
320 PLAY#2, A4, B4, C4, D4, E4, F4
   PLAY#2,A4,B4,C4,D5,E5,F5
340 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2
350 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,E2,F2
360 PLAY#2, "R16E1&E1", "R1604C1&C1", "R16G
1&G1","R16E1&E1","R16C1&C1","R16G1&G1"
```

一般曲

華麗なロシアの踊り

東京都・藤崎朝也の作品

常連の作品がけっこう多くて 申し訳ないとは思うのだが、お もしろいからしょうがない。藤 崎クンの新作は、チャイコフス キーの「くるみ割り人形」からの 一曲。ポンポコなドラム・パー トを付け加えて軽快な仕上がり となりました。リストの長さは 短めだけど、内容は充実してい る、お買い得(?)な作品。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,2)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE (
40 CALL TEMPER( 9)
50 CALL PITCH(442)
60 CALL VOICE(@ 3,051,051,0 6,012)
80 DEFSTR A-Z
90
100 A0="T14807L 8V12Q4"
110 B0="T14805L 8V11Q8"
120 CØ="T14805L 8V11Q8"
130 D0="T14803L 8V13Q2"
140 NØ="T148V11@A14"
150
160 A1="C(C(B)>CC(AGF4&G(GF+)GGEDC4&"
170 A2="{DDDDCD&DD}2<{B>DDDDDD&DD}2{EDDDC
D&DD)2(DDDDDDDD)2 >824"
180 A3="(DDDDCD&DD)2((B)DDDDD&DD)2(EDDDD
D&DD)2(CCDDCCCC)2 >84"
190 A4="05 O4A4A.G16F4.<A>F.E16FED4.>D"
200 A5="<G4A4A+4B4EFF+GG+"
210 A6="<G4A4A+4B4>CDEGF @307"
220
230 B1="D2<B2>E2D4D4 022"
240 B2="D2<B2>E2D4D4 044"
250 B3="028 O3F(AA)F+(A+A+)G(BB)G+>(CC)<
G(BB)F+(A+A+)F(AA)E(G+G+)"
260 B4="07 O6R4GGR4GGR4GGR4GG O5051"
280 C1="R4C2D2C4.CD4 @22"
290 C2="R4C2D2D4.DC4 844"
300 C3="09 O6F4AFC4GC(GAA+B){CDEF+G+A+}2
310 C4="C>C<C>GR8E(DD-C)4<GE(CC+D)4(EFEF
EFEFEFEFEFEFEF)2 05051"
320
330 D1="C4R2C4&<G4R2G4&"
340 D2="C4E4<G4&>C4E4<G4&>CD&EG&>"
350 D3="C4E4<G4&>C4E4<G4&>CD&C4&>"
360 D4="<A>F<A>F<A>A<A>A<A>A<FAFAF>F<F>A<"
370 D5="GGAAA+A+BBR2G+AA+B>"
380 D6="GGAAA+A+BBR2{CEG>CEG>CEG>CE}2<<"
390
400 N1="HS!16H16H16H16C!8H16H16H16H16C!8
HS!16HS!16HS!16HS!16":N1=N1+N1
410 N2="B8S8B8S8B8S8B8S8B8S16S16B8S16S16
B8S16S16B!24S!24S!24S!24S!24S!24S
420 N3="CS!8B8HS8B8CS!8B8HS8B8CS!8B8HS8B
8CSM!16M!16BM!8HS!16H!16H!B16H!16"
 430
440 PLAY #2, A0, B0, C0, D0, N0
450 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
460 PLAY #2,A2,B1,C1,D2,N2
470 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
 480 PLAY #2,A3,B2,C2,D3,N2
 490 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
 500 PLAY #2,A2,B1,C1,D2,N2
 510 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
 520 PLAY #2,A3,B2,C2,D3,N2
 530 PLAY #2,A4,B3,C3,D4,N3
 540 PLAY #2,A5,B4,C4,D5,N3
 550 PLAY #2,A4,B3,C3,D4,N3
 560 PLAY #2,A6,B4,C4,D6,N3
 570 GOTO 450
 580 '--- " かれいな ロシアのおと"り "---
```

確認用データ(使い方は67ページ)

	10>dB20	20 >RU00	30>Bj20	40>uA10
	50>J010	60>7f40	70>EH00	80>mU00
	90>EH00	100>LA30	110>0B30	120>PB30
	130>0930	140 >xC20	150>EH00	160>HXA0
l	170>cvX0	180 > X4 X 0	190>AFA0	200>Y940
İ	210>sn50	220>EH00	230>IY30	240>cZ30
1	250 >Mhg0	260>n690	270>EH00	280 >oX30
l	290 > KZ30	300 >9dC0	310>LsX0	320>EH00
I	330>7M30	340>4P70	350 >fF70	360 > fTA0
	370>E×40	380 >gUC0	390>EH00	400>mtf0
	410>i8c0	420>HPd0	430>EH00	440>on20
	450>0i20	460 >bp20	470 >0120	480 >Nq20
	490 >0 i 20	500 >bp20	510>0i20	520 >Nq20
	530>Sr20	540 >Es20	550>Sr20	560>bs20
	570>4400	580>LJD0		

ドライブゲームラプソディ

埼玉県・GAN☆Pの作品

「ノンストップ・ハイスピードで車は走り続ける。まさに、この曲は止まらなくなった体感ゲームに対する哀歌でしょう」とのコメントあり。しかしまあ、

作品としてはメロディのポルタ メント(音程がグニョーと連続 的に変化するところ)が効いて ます。これはいい。研究してぜ ひ身に付けてください。

DRIVE GAME RHAPSODY 20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR1500 - COMPOSED BY GANP 40 DEFSTRA-W:DIMX%(15):FORX=0T015:READA: X%(X)=VAL("&H"+A):NEXT:SOUND7,49 50 CALLVOICECOPY(X%, 863):SOUND6, 0:POKE&H FA3C,32: POKE&HFA4C,32 60 DATA 0,0,0,0,0,14,0,0,55A1,5883,0,0,8 063,B6A1,0,0 70 '-MML DATA 80 T="T248":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T 90 PLAY#2,"@33V13L8","@63L8V12<","@63L8V 12<","a12L8Q5V9<<","a6L8V10Q4","a6L8V10Q 4","VØ@A14Y22,80","LSM4300" 100 A1="A4>D#16E.DGR8E2.DC C4D4<B16>C 16< BGE2..G4" 110 A2(0)="A4>D#16E.DGR8E2.D<BG >C4D4<A# 32B16.R8GA&A2.":A2(1)=A2(0)+">G4<" 120 A3=">AR8EGR8DE2.FEDE&E2D2C2<B4G4" 130 A4=" >AR8EGR8DE2.FGAB&B2A2>C4.<B2<" 140 A6=">G32Y16,12@W32Y16,20@W32Y16,30@W 32Y16,35@W8>E<G16Y16,12@W16Y16,20@W16Y16 ,300W16Y16,350W4. G20A20B20>C20D20E4D32D #32E.<BG AE4D4ED" 150 A6=A6+"D16Y16,135@W16Y16,140@W16Y16, 145aW16Y16,150aW16Y16,155aW16Y16,160aW16 Y16,165@W16Y16,17@@W16Y16,179@W16@W2" 160 A7="L16DEG8DEA8DEB8DEA8R8G8R8G32Y16, 17aW32Y16,35aW16L8>CD<BG AE4AE4AE4DEG32A 16.>CDR8<B" 170 A8="A16G16A4B>CD BGR8>E-32E16.R8D32E -16.R8DC<BG8Y16,90W16Y16,150W16Y16,210W1 6Y16,27aW16Y16,35aW2R8F#32G16.F#R8D2&D" 180 A9="EEE16E16E16E16E>ER8EE12E-12D12C A&A2L16AB>CDL8E4E-DC<A&A1<

190 B="RAAAARAAAR8GR8G":B1=B+"RAAAAR8AR

8AGGGGGG": B2=B+"RAAAAR4.AAAAAAA"

380 NEXT
390 PLAY#2,A3,B1,C1,D3,E3,F3,R1,P1
400 PLAY#2,A4,B1,C1,D3,E3,F3,R2,P2:NEXT
410 PLAY#2,"",B5,C5,"",B5,C5,R3,P3
420 PLAY#2,A6,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1
430 PLAY#2,A7,B2,C2,D1,E2,F2,R2,P2
440 PLAY#2,A8,B1,C1,D3,E3,F3,R1,P1
450 PLAY#2,A9,B1,C1,D3,E3,F3,R2,P2
460 PLAY#2,"",B5,C5,"",B5,C5,R3,P3
470 GOTO350

確認用データ(使い方は67ページ)

I	10>5WA0	20>D×50	30>bP80	40>tCR0
l	50>HYF0	60>83F0	70>wH40	80>hK70
١	98>rMJ1	100>ftI0	110>8cg0	120>8L90
١	130>Vh90	140>0UM2	15Ø>A7j1	160>h i 41
١	170>Pdm1	180>76X0	190>eMm0	200>9P20
l	210>LDn0	220>xw20	230>mHE0	240>a900
١	250>wgQ0	260>i3H0	270>SwQ0	28Ø>3GHØ
I	290>4T70	300>vkc0	310>fuF0	320>hsW0
ı	330>0u20	340>06N0	350>dj20	360>Xn50
I	370>0C70	380>B200	390>Xp50	400>rM70
	410>cb50	420>3050	430>0q50	440>3q50
	450>0r50	460>cb50	470>V700	

センスのよくなるよっちゃんおすすめCD *世界初かでんなかんじプログラム付き、*

今回のおすすめCDは、3月に 来日して一部熱狂的なファンを興 奮の渦に包んだ(友達が見に行っ てスゲーよかったといってるって いう程度)アメリカ随一のポルカ バンド、プレイヴ・コンボの「ブレ イヴ・コンボのええじゃないか」。 すでに下のはっぴを着て寿司かな んかを食べているジャケット写真 から危惧している方もいらっしゃ ると思いますが、なんと日本の名 曲(「青い山脈」、「アキラのええじ ゃないか」、「ダイナ(エノケン・バ ージョン)」、「スキヤキ」=上を向 いて歩こう)をポルカでやってし まった名盤です。しかも、日本語 の歌がスゲー上手。笑って聞いて

350 FORY=0T01:FORX=0T01

360 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1 378 PLAY#2,A2(X),B2,C2,D1,E2,F2,R2,P2

ブレイヴ・コンホのええじゃないか

いるうちに、「あー、日本の昔の歌 謡曲っていーなー」とホロッとしてしまう。こういう構造は、そういえば前回紹介したサンディーのアルバムでディック・リーのアレンジによる「サクラ」に感動したのと似てるぞ。

ブレイヴ・コンボの場合は、同時に古くさくって誰も本気にしてなかったポルカも同時に再発見してしまうので、温故知新の二乗とでもいうべき内容ざんす。ちなみに、4人のメンバーはドラムと歌、で来器と歌に、リーダーのカール・フィンチはギター・ピアノ・アコーディオン・歌という組み合わせです。

そういうわけで こんなかんじプロ グラムはブルー・ マウンテンズ (青 い山脈)のイント ロをブレイヴ・コ ンボのポルカ風に してみました。

ブレイヴ・コンボ 「ブレイヴ・コンボ のええじゃないか」 P-Vine(ブルース・イ ンターアクションズ: で03-3408-8343) 2575円(税込) 10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)

20 A1\$="0406T130V8"

30 A2\$="L8EEE4EEE4L16EFEDL8C<BA2>AA A4AAA4L16AGFEL8DFE2B4B.A16>C<BAA-L1 6ABABL8AGE2D4D.C16EDC<BL16AB>C<BA8A -8A1>"

40 B2\$="L8CCC4CCC4L16CDC<BL8EDC2>CC C4CCC4L16C<BAGL8FA>C2D4D.C16EDCL 16CDCDL8CC2<F4F.E16A-FEDL16CDEDL 8CC1>"

50 C1\$="@1202T130V8Q4"

60 C2\$="L4A>E<A>E<A>E<A>E<A>E<A>EDD <AA>EE<BA>E<A>EDDEE<AR8>E8<A>E<A >E<A>E<A>E<

70 D1\$="@1404T130V6Q2"

100 F1\$="T130V10A15"

110 F2\$="B!8H8S!8H8B!8H8S!8H8B!8H8S !8H8B!8H8S!8C!8B!8H8S!8H8B!8H8S!8H8 B!8H8S!8H8B!8H8S!8C!8B!8H8S!8H8B!8H 8S!8H8B!8H8S!8H8B!8H8S!8C!8B!8H8S!8 H8B!8H8S!8H8B!S!4.S!C!8B!8H8S!8H8B! 8H8S!8H8B!8H8S!8H8B!8S!16S!16S!8S!C !8"

120 PLAY#2, A1\$, A1\$, C1\$, D1\$, D1\$, F1\$

130 PLAY#2, A2\$, B2\$, C2\$, D2\$, E2\$, F2\$

140 GOTO130

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラム は「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスブリのきいたデモを楽しむなら「AVフォ ーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲ

一ム制作調座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿の勝ち抜きCGコン テスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほし い。力作を待っている/

دا

オリジナルのプログラムなら、ジャンルは とくに問わない。ゲームやかんたんなツー ル類、見て楽しむだけのものなどなんでも OK.

SCREENO:WIDTH40 を実行してリストを表示したときの画面数 (ただし)画面は40字×24行として、空行や Okは含まない)によってプログラムの長 さをはかり、以下の4タイプにわけている。

- 円 円 部門 1 画面タイプ リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ 1画面を超える5画面以内の作品
- ●RP部門 10画面タイプ * 5画面を超える10画面以内の作品
- ●FP部門

10画面を超える本格的な作品。リストは複 数でもかまわないが、誌面のつごう上、掲 載できないものは不可。

投稿するプログラムは、ディスクまたは テープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以 下の事項を書き添えた解説の手紙をつけ

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複 数同時応募の場合は、作品ごとに応募用 紙)枚を使用すること。その際、応募用紙 はコピーして使用。

②プログラムの遊び方、使い方 ③使われている変数の意味と、プログラム の各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使 用しているプログラムでは、マシン語の各 処理に対する解説と、ワークエリアなどの 詳しい説明をつけること)

④プログラムの資料、解法(RPGなどは

マップや図解、シミュレーションならデータ の一覧など

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラク タやBGM、シナリオの詳しい説明(図書 を参考にしたら、出版社名と号数、ページ

☆郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表 に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディ スク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字 も赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- ・] 枚のディスクまたはテープに複数のブ ログラムを入れての投稿はかまわないが、 すべてのプログラムに対して解説の手紙を 書き添えること
- ★採用

採用された作品の作者には、規定の謝 礼と掲載誌、および作品のオリジナルHO Mカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場 合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上 げている。また、アイデアしだいで市販ゲー ム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

●第14回季間奨励賞

4月号から6月号に掲載されたFP部 門(画面数が10画面以内)の全作品のなか から、アイデアやテクニックに優れた作品 を 1 本選び、奨励金として3万円を差し上 げます。

第14回季間奨励賞の発表は、7月号の ファンダムスクラムのページでおこなう予 定です。

●第3回FP部門奨励賞

4月号から9月号に掲載されたFP部 門の全作品のなかから、もっとも完成度が 高いと思われる作品を1本選び、奨励金 として5万円を差し上げます。

FM音源を使ったプログラムを募集。な お、プログラムにはREM以外に小文字の アルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものに かぎり、ツールを使用した場合は変換して から投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクに セーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複 数同時応募の場合は、作品ごとに応募用 紙)枚を使用すること。その際、応募用紙 はコピーして使用

- ☆郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二 ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクやテープ を包む。

規定の謝礼と掲載誌。

دا

エスプリのきいた29字×29行以内のオ リジナルプログラム。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォー ラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

自分のセンスの見せどころ。題材はまっ たく自由。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 雷話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名 ☆郵送にあたっての諸注意

八ガキに手書きでの応募も可。ただし、 29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、 あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。このコー ナーでは特別に称号制度をとっており、3 回採用されるとMファンのテレカ、5回で 希望のソフト(ただし定価で1万円以内) が授与される。くわしくは99ページの下欄 外「特典」を参照。

ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコ ンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。 得意なほうに応募してほしい。紙芝居のほ うが作品の数がすくなめなので、いまなら 採用される可能性が高い。

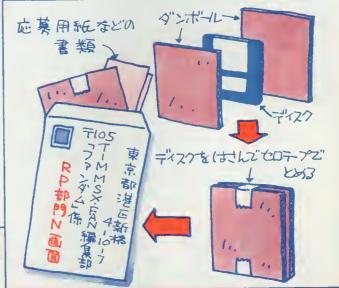
作品の応募は、オリジナルのCGツール でも、市販のグラフィックツールでも、本体 に内蔵されているCGツールを使ったも のでもかまわない。

- ●紙芝居部門
- 動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
- ●イラスト部門
- 1枚ものの静止画作品。 ★応募書類の規定
- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複 数同時応募の場合は、作品ごとに応募用 紙】枚を使用すること。その際、応募用紙

はコピーして使用。 ☆郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムの部門を封筒の表 に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディ スク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツー ル名」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

CG掲載者全員に、Mファンのテレカ。 賞金システムなどはよりグレードアップ したものを検討中。



ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問 わずなんでもかまわない。ただし、以下の 規定にそって応募してほしい。 ★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・

らず明記のこと。

★採用 現在はとくに定めていないが、よい作 品は市販の道もある。

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかな

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集して います。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

雷話番号

べ て の 投

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部「○○」係

- ●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を 入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- ●盗作や二重投稿は厳禁。
- 一メディアに帰属するものとします。
- ★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。 ◆なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インタですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙 ●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

ジャンル	例: ファンダムのN画面への 応募は①-②
作品名	フリガナ
氏名	フリガナ
住所	**
2	日
アンケ	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい 「雑誌名 . 月頃 いいえ ② (①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ ③ (全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。 ※③の質問はとても重要なことなので正直に答えてください。 はい 「雑誌名 年月号 ベージ」 「書籍名・CD名 「参考にした作品名・記事名
	いいえ ④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてださい。 「作曲者 「歌手・演奏者 」 ⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。
	「ツール名 「ロードの方法

>8







2月期整理分(5月号採用対象分)より

今月から、投稿してくださった皆さんの名前と作品名を全員掲載することにしまし た。今回は4月号掲載選考のため2月でしめ切った方たちのぶんです。複数投稿の 場合は「他②(他に2作品応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

ファンダム

(北海道) きのこGP 今村秀樹 WOS 他① 清野一彦 ゲロたたき 他② 菊地友則

(書森県)

車のレース 鳥谷部達也

(宮城県)

THROUGH HOLE 佐藤敏博 RETORT OF SLIME / 若林賢人

(栃木県)

棒立て一番星 他① 沼尾弘志

〈群馬県〉

雀子の代筆 深川正浩

(唐王祖)

SLIME LAND、沢田広正

機動歩兵物語 旋風の銀河、寄本和寿 〈千葉県〉

HOP LAND/ 白石恒太

GREEN WALL 他①。 蒔田茂幸

ばああん。他①/原田暢彦

〈神奈川県〉

飛ぶんだとよ 他①/岩崎良幸

TWIN BALL 、赤崎和広

FUNNY ◆ BOY / 腰本高志

〈長野県〉

スクロラ/溝口英巳

TANK BATTLE 他① 斎藤大輔

オイルショック'91/木内靖

(新潟県)

? / 小林義昌

〈岐阜県〉

CRACKS/ 塚原修

〈愛知県〉

ILIMP。中村副志 TELF/ 尾崎健一

(里重県)

いちばんをあてて……/ 浜崎隆範

HEBI 他①/ 林和高

(法智県)

EXCHANGE 他①/温井和也

〈大阪府〉

IMOS 他②/ 丹羽武史

ソダイゴミ・岩橋政和 (丘庫 復)

THE POKER/岸田拓士

妖城伝Ⅱ 浮遊城の巻 将種健士

潜水艦ゲーム 江頭務

(和歌山思)

危険地帯 他① 中西英之 (広島県)

|画面ドライブ・藤田純教

A KUN GAME 占部功

(番川県)

y=ax² 他① 濱浦君弘

AVフォーラム

(北海道)

MMLピクニック 清野広勝

(岩手県)

土星 他③ 中崎孝司

汗~石倉寿秋

〈秋田県〉

競馬, 今野剛人

CIDESIES

アラーム 安彦高志

(群馬県)

日本人またまた宇宙へ、津久井公置

〈埼 玉県〉

スーダラ節 小宮裕孝 ミネラル麦茶・小宮裕孝

見えないカベ 野村周平 発車、児玉稔

〈千葉児〉

中東某国の……/金枝修一

またぐな!/渡辺憲一

風の強い日 他⑥ 寺分敦至

〈東京都〉

ピップエレキバン 他⑤/植田淳

オシロスコープ/峰広哲央

アコーディオン 他③、和泉敦

MIDNIGHT 他③/原田明和

マモーあらわる 他①・青木洋介 吸い込まれる「中司敦久

お茶 他① - 菊地秀悦

(袖奈川進)

懐かしのレコード絵 後藤敬一

植木等しい 平澤伸一郎

(長野県)

アソーレッ! 斎藤大輔

(रतामाम)

えいこのお勉強。佐藤一史

無声音映画/本田真望

(福井里)

目がいたくなる他③ヶ浜岸雄

〈静岡県〉

ちらつく日本、鈴木雅博

(愛知県)

ブザー 他④/小栗守雄

CO 他① / 白木伸征 (二重順)

昔の映画の始まり 他① 大西良一

(滋賀県)

サッカー 他年 / 川口剛

(京都療)

メガネのお方 他(4)、北仲友和

(大阪)(行)

冬の雨、河内潮

波紋 1 他③ 富士田智久

F氏の一ヵ月、福田陽介

(丘庫県)

植木流阿波踊り他⑤/井上雄矢

無言電話 西村修一

あぶりだし、将積健士

(和歌山県)

日本を休むう他② 川辺竜也

ステレオなんか…… 三島靖彦

ふんか 他③ 楠本晶博

〈島根県〉

〈岡山県〉

剣 他⑤ 藤井久生 〈広島県〉

しんたくん。藤井和也

〈山口県〉

ひょっ!?。光井聖二 (福岡県>

架空の星空 兼田和男

くドイツン

? Minoru Toda

F M 音楽

(北海道)

エアーウルフ 他① 福士航知

(山形県) ゴールデン洋画劇場 安彦高志

〈福島県〉

三国志11 他②/三浦康之

おどるポンポコリン 他① 小川昌弘

〈群馬県〉

草原 他① 黒澤典義

(埼玉県)

静かな海を渡る 他 4 柳橋静隆

(東京都)

CLUB'S 他口、藤崎朝也

イースク板垣直哉

(神奈川県)

「ワードナの森より」/指田博史

店 他① 泉田武史

あいはかつ 他⑤、鹿糠秀行

〈新潟県〉

HOLY POWER 他③ 坪井昭幸 〈静岡県〉

「エアバスター」より 他当 / 渥美健

ワルキューレの伝説 伴真 パレード、水沢俊光

〈大阪府〉

ドウクツ 他② 穴井俊英

(压庸限)

LAST FIGHT 他③ 溝口康弘 ドラえもんのBGM 渋井旭

〈和歌山県〉

ロックマン3/井筒直人

(基盘集)

雷王子、失恋の嘆き 他之/出口智秀

いっときの夢 他② 下田喜則

へんな音 他⑤ 伊藤彰司

〈愛媛県〉

HANG ON 他① 麻生蜻記

(高知思) SHE LOVES YOU 他② 幸山隆志

CGコンテスト

〈北海道〉

? 他①、八木雄一郎

〈岩手県〉

ほのぼの/川村正則 (栃木県)

モンスター&地形 松本国之 (埼玉県)

予感 他① 佐藤敏行 千葉県>

? 佐藤幸-

(神奈川県)

握りしめた剣で! '中村和洋

インターセプト/ 指田博史 F40/本間純-

〈長野県〉 無題 小林敬一

〈石川県〉

NATU 他③ 佐藤一史

(酵息期) 暗黒の神殿 山中大輔

式、高橋哲人

〈静岡県〉

晴れの日うるうるウォーム 他②/渡辺茂樹

(滋賀県) GIRL2 他②,山本直彦

(鳥取県)

夕暮れ 他② 猪口亮

〈岡山県〉

? / 川崎資文

(USA)

CITYSIOE 他® 和泉英伸

ゲーム制作

(北海道)

通者への道 他① 版本哲也

ANIMAL MASTER、オーバーキル企画 〈青森県〉

? 秋田准?歳

(宮城県) 四神英雄伝/吉田良

(胜馬田) 軍事国時代3010/井ノ川順二

〈埼玉県〉

十二支レース/桶口拡矢 (新潟県)

2 /中沢竜一

(長野県)

Shining Star 竹内千博 (大阪店)

目指せオタッキング 他①/ 斎藤昌志

(和歌山堰)

2854 浦田博史 (広島県)

うらぎりのカードン竹崎祥英 (福岡県) Oh! Fujiyama、增田陽平



74

渡辺剛彰先生 2

野村

秋本恵美さん

科目上昇。入試では、無理と 言われていた琴平高校を受け ことなしの喜びです。(後略 な私が勉強好きになり、言う て、見事合格しました。本当 (中略)入試までのテストは全 に記憶術のおかげで勉強嫌い

香川県

強でき、 た。そこで記憶術をしてみよ ら数えた方がはやい順位でし ると、毎日短時間で楽しく勉 うと思い、始めたのです。す (前略)テストのたびに後ろか

9

市内トップの進学校に合格ノ 浩くん



北原留美さん 〈富山女子高校 富山県

> 果的な勉強法があったのかと 嬉しくなった反面、

知らずに

度おぼえたら、めったなこと

記憶術のすごいところは、

短時間やった方が効果的ノ 徹夜勉強するより記憶術で

では忘れないところだ!

だから一夜づけ、

おおいに

いたこれまでが悔やまれまし

憶術を知って、こんなにも効 藤島陽子さんのおたより「記 の声が届いています。早稲田

大学教育学部に合格された、 に合格された方々から、喜び

ている記憶術、みごと志望校

受験生に絶大の人気を誇っ

がきくうえに、

効果もバッチ

末にも絶大な威力を発揮する リ!受験ばかりか、中間、期 どんな科目にもやさしく応用

全国から「合格」の声が

しかも、

私は中2の時、名古屋から富山へ 合格〉

引っ越し、新しい学校で先生と勉強 り、3年の時は邸人中凹番以内を必 のペースを打ち合わせたのですが、 校にも上位で合格しました。 ずキープできました。おかげで希望 憶術。開いていた差はどんどん縮ま 遅れていたのです。それで始めた記 前の学校は社会と理科で20ページも 用して頑張って下さい。… すので、あなたも記憶術を利 た。どんな勉強にも役立ちま 始めているかもしれない! あなたのライバルは、密かに 間で楽しいものにしましょう。 スターして、受験勉強を短時 日も早く暗記テクニックをマ く、つらいものでしょう。 たにとって、試験勉強は苦し まだ記憶術を知らないあな

> 日毎日ガリガリやるばかり けっこう!ネジリハチ巻で毎

が問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。

U

かに効率よく効果的にやる 勉強じゃあない。それより、い

今からでも遅くない。

試験の神様として有名な渡辺 この記憶術をつくったの

キミも今すぐ始めてみないか。

秘術をキミに伝授するのだ。国記憶術界の第一人者がその

プへ。東大在学中に司法試験 憶術を学び成績はビリ 剛彰先生。中2の時、父から記

からトツ

にイッパツ合格するなど、わが

ランクアップも簡単! 記憶術なら志望校の

試験の結果で、自分はあの

英単語までラクラク暗記 受験用歴史年表から

の間でモテモテなのだ。 めの「記憶術」が、いま受験生 キミ知ってる?受験必勝のた

勉強は効果的なものが一番ですね。

ここで、 された、

北見緑陵高校に合格

沙織さんのおた

よりをご紹介しましょう。

「私は半年前、担任の先生

校合格は夢ではありません。 記憶術をマスターすれば志望 悩みはふきとんでしまいます。 効果的な勉強をすればそんな なんてあきらめているあなた。 学校に行きたいのに無理だ…

覚えた事がスラスラノ

小林京子さん

〈情報処理·第2 種資格合格〉 学習や資格試験

伸びなかったので、母に頼み

いたのですが、成績があまり

らは成績も上がり、受験当日 記憶術を始めました。それか

記憶術で得たものをすべて発

千葉県

ました。それなりに頑張って から志望校は難しいと言われ 合格してしまったのです。やっぱり でも成績はみるみる上昇し、信じら

れないことに市内トップの進学校に

みると、一日10~15分くらいの勉強 見て入会した記憶術。マスターして け困っていました。その時、雑誌を 嫌い、当然やる気もおきず進学に向

中2の頃、成績は中くらいで勉強

〈磐城高校合格〉

福島県

ら英単語まで、どんな勉強で それは、受験用歴史年表か 、ラクに暗記できるからだ。

今なら「記憶術」の詳しい案内書を

京(03)3317-2811 朝7時~夜9時·年中無休

左のハガキに必要事 項を記入し

今すぐポスト

率の低い大きな壁にぶつかり、記憶

記憶術に入会後、

ったような感じがするくらいです。 記憶術のおかげで一口がぐっと上が ラスラ答えが流れてきて見事合格! 術に頼った訳なのです。試験ではス 情報処理2種という高校生では合格 スはありませんでした。ところが もさほど難しくなく活用するチャン

憶術で、志望校合格にチャ

ンジしてください

感謝しました。」あなたも、 見事合格した私は、

揮できたと確信!発表の日

記憶術に

〈本校所在地〉 東京都杉並区高円寺南1の33の3 東京カルチャーセンタ

講座内容は

高校受験コース

大学受験コース

一般コース(資格

取得向

全部で3コ

ゴース

丸暗記はもちろん

Disc2枚組¥1,940(税別) 5月10日金 発売予定

]	
	4号(DS)1,990円(税別)
15	5号~7号(DS)1,940円(税別)
397	1月号(CD付)(DS)2,900円(税別)
	2月号·4月号~12月号(DS)···1_940円(税別)
ク	#20(DS)
さ	#21 (DS)>
- .	#22(DS)>***********2.980円(税別)
	#23/#24(DS) ************************************
バ	春号(DSSP)··········3。980円(稅別)
Ť	初夏号(DSSP) ~4.800円(税別)
	夏休み号/教号/クリスマス号(DSSP)3,800円(税別)

ルーンマスターII (DSDX#1) ········3.80円(税)	께
産場添ラルバ結集器(DSDX#2)3,890円(税)	8.
にゃんぴ(DSDX#3) **********3,880円(税)	制)
真・魔王ゴルベリアス・・・・・・7,800円(税)	
アレスタ2	
ランダーの冒険ロ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・7,800円(税)	
ゴルビーのパイプライン大作戦(FM-TOWNS版 MSX原) 6,800円(税)	
DS98創刊準備号2.900円(税	
DS98創刊号3_980円(税	
DS98#2/#3 ·······3,990円(税)	
DS98EX#13.980円(税)	刷

Sugoroku Role Playing Game

RPG風ニュータイプスゴロクゲー © 1991 COMPILE

三国志をテーマに3つの異なったストーリー プレイヤーの成長には「武将登用」システムを採用 「武将登用」のための在野武将数的名以上

登場武将120数名 感動のマルチエンティング

7しせント

漫画「三国志」の巻1セット

講談社刊 小説「三国志英雄ここにあり」3巻1セット

中国絵八ガキ10セット

1991年5月24日金 発売





日ソ交流新時代へ向けて

東京モスクワ間パイプライン着工!

落ちてくるパイプブロックを組み合わ せ、東京からモスクワまでシベリア鉄 道に沿ったパイプラインを作るのだ

単しくは、徳間書店インターメディア発行のファミコンマガジンを御覧ください。

MSXマークはアスキーの登録商標です。● FM-TOWNSは富士通の登録商標です

MSX2/2十 ¥6,800(税別) FM-TOWNS ¥6,800(税別)

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263・6165(ユーザーテレホン)

株式会社 コンリじイル

もうひとつの



唯理ちゃんのすべてがわかる ワクワク・ホットライン/

- ❶唯理ちゃんとの相性占い
- 2 唯理ちゃんのテレフォンクイズ
- 3 唯理ちゃんのジュークボックス
- 4 唯理ちゃんのデータバンク
- 6 唯理ちゃんのひとりごと
- ⑥唯理ちゃんのりんりんコーナー



どの番組もぜーんぶ唯理ちゃんだから、 24時間、唯理ちゃんを一人占め…。 唯理ちゃんとの『相性占い』から、 毎日違うメッセージを送ってくれる 『りんりんコーナー』まで、 キミだけの唯理ちゃんがいっぱい!

東京0990-31-0



東京都千代田区三崎町3-4-9水道橋MSビル ☎03-3265-6311

プッシュホン、ダイヤル回線のどちらでもご利用できる有料情報システムです。通話料のほかに情報料として3分ごとに、アイドルスターライン國實唯理は180円、その 他は120円かかります。この番組は紐全日本テレホンサービス協会の倫理審査を受けています。※未成年の方は、保護者の方の了承を得てください



ミズマは「聖騎士(せいきし)」への8階層の「ガルタイダス迷路」を、パ ートナーの魔法使い候補生・ジャネスとともに挑戦開始。様々なモン スターに遭遇し、苛烈な戦いの中から、単なる訓練ダンジョンではな いことに気づく。最下層に世界を破滅に導く魔王「ガルタイダス」が 封印を解き復活しかけているのだ。ミズマは魔王を再び封印するこ とができる勇者として、最下層の魔王に挑むべく地下への階段を降 りていった……。

今、人気の本格的ダンジョンRPGです。

- 起用。想像の世界がビジュアルアップ。 お好きなものを1点お送りします。
- ●各シーンごとに記念品をプレゼント/ ①エプソンPCクラブとモニター。 ●ラストまでいったら、抽選でPC98他
- 豪華賞品をプレゼントノ

●話題の声優(山口勝平・篠原恵美他) 毎月抽選で1名様に、①~④の中から

②フルコンパチLDプレーヤー1セット と、全国の主なレコード店で使えるAV

③マッキントッシュ・クラシック1セット。

京 公0990-33-9911



真っ暗な洞窟が全部で4つ。そこを手探りで進んでいかなければ ならない。行く手にはモンスターやゴーストが待ち受けていたり、罠も ある。そう簡単には進ませてくれないぞ!また、1つのステップをクリア するごとに難しくなっていくから、甘くみちゃいけない。テレフォン迷路 ★最長30分で自動的に切れます。 、ようこそ!!

東京 20990-32-2100

名古里 ①0990-34-7700

山 20990-31-9020

型を 連進 は が 進む

遊び方チェック

進行方向:ダイヤル2北へ、ダイヤル4西へ、ダイヤル6

日本初の電話で楽しむ ロールプレイングゲーム。 全問クリアは、1,000人に1人./























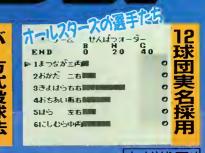
現在、テレビ朝日、文 化放送、日刊スポーツ の解説者。ライオンズ のエースとして、通算 251勝などを記録。史上 初の1億円投手。愛称 とんび」



東尾 修みプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナント レース、日本シリーズを戦ってくれ。 最後はとんびが監督の最強球団オール スターズが待ってるぞ!!







●都合により発売日が変更になりました。ご了承ください

01991 TOKUMASI OTEN "ITE-MEN" INC. NIHON LINGUIST CORP

THE INFORMATION PAGE

リンクスはいつも新しい。きょうも何かが始まった。 そんな新鮮な情報を早くキャッチしようじゃないか。

毎日見出しを見て、新しい情報をキャッチ

パソコン通信の各ボードやコーナーをすべてのぞくのは、たいへんな作業だ。新聞みたいに一目で見渡すこともできない。そのために、リンクスではアクセスしている最初の画面に、最新の情報が表示されるようになっている。きょう、どこでどんな内容のコーナーが開設したか、内容が変わったかなどなどに離れ小島的なインディーズの情報はここでしか得られないことがほとんど。改めて注目しよう/

€リンクスと回線がつなかると出るのだ

MSX-FAN-NET

●めいおう星通信●

ずっと連続でリンクスがモデムの 無料キャンペーンをやっていたこ ともあって、初メールがやたらと 多い。そのうえ春休みだったこと も手伝って、それ以外のメールが 月に約500。全部読むだけで、エラ イたいへん。びっくりだ。



MORCON - 9,144 2721

144.08 I H 2 17

2 04.03 I H 3 17

2 04.03 I H 2 17

3 04.03 I H 3 17

4 04.03 I H 2 17

4 04.03 I H 3 17

5 04.03 I H 3 17

6 04.03 I H 3 17

6 04.03 I H 3 18

6



























遊・アクセスガイド

5/13.20 27

●チャット「おーい、バブルスくん!』 Bam!ネットのなかで、毎回テーマを決めておしゃべり。開催は毎週月 曜日の午後9時。参加をしたほうがより楽しいのはあたりまえだけど、 のぞいてみるだけというのもおもしろい。

13日「がんばる特派員チャット」 20日「フリーチャット、いきまーす」 27日「ヒミツヒミツの仮面チャット」

5/8,15

●今月の『二者択一/』

人生に決断を迫られる瞬間はつきもの。はたしてキミはどちらを選ぶかな。とまあ深刻な話をしても仕方がない。気軽にどっちが好きかを選んでたんに討論を楽しむ企画なのだ。今月のテーマは「ブリーフかトランクスか」。寄せられた意見はまとめて会員誌の「ZERO」6月号で発表予定。

5/9.16 23.30

●チャットで推理ゲーム「すばり そうでしょう」〜短期決戦編〜 ある言葉から、あるものを当てる連想ゲーム。4月にひきつづいて短 期決戦編。1時間以内にいくつ答えることができるか。

5/10,17 24,31 ●チャット「いかにもワタシは"ビギナーズ"』 初心者の人を対象にしたチャットの練習のためのコーナー。参加者全 員が初心者だから、キーミスをしたり、入力が遅い、なんてこともへ っちゃらだ。



ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル 二条殿町548ナショナルビル3F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係

〈電話〉 075-251-0635

でパソコン通信 したい人のページ -第6回

KONO YUBI TO~MARE! WATASHIGA

ネット内の同好会

すっかり陽気もよくなって、みんな気のあう仲間と映画に行 ったりスポーツしたりしていることだろう。ネットにも仲間 が集まってわいわい楽しむところがある。それがSIGだ。

●ネットワーカー用語集

*1 SIG(シグ)

Special Interest Groupの略。特定 の趣味や興味を持った人たちが 集まって、興味の対象を中心に情 報交換をするために作られたネ ット内のコーナー。SIGというこ とばは大手ネットのPC-VAN や、アスキーネットなどでの呼び 方で、ニフティサーブでは「フォ ーラム」、日経MIXでは「会議」 と呼ぶが、これらの総称としても SIGが使われる。

*2 日経MIX(ミックス)

「日経パソコン」や「日経ビジネ ス」など、ビジネスや技術関係の 情報誌を出版している日経BP 社が運営しているネット。メニュー 方式の多い他のネットとちがって、 操作がすべてコマンド形式なので、 ビギナーにはとっつきにくいといわ れるが、「会議」での読み書きや、「会 議」間の移動など、他のネットより自 由度が高く、便利。

気のあう仲間とめぐりあうSIGの楽しみ

SIG*1(シグ)というのは、 趣味や興味が同じネットワーカ 一が集まって意見を交換するた めの、いわばネット内の同好会 だ。

SIGに参加すると、趣味を 通じてネット内にたくさんの仲 間を作れる。そして、自分の知 らないことを教えてもらったり、

自分しか知らないことを、ちょ っと自慢気に書きこんだりする のは、チョッピリほかの友達よ り先を行っているような誇らし げな気分もあり、ますますネッ トが好きになってしまうのだ。

当ページの担当である私も、 あるネットのマンガやアニメの SIGにはまったのがネットワ 一カーとしてのはじめの一歩だ ったのである。

SIGには趣味のためのもの から、科学や生活情報、ビジネ スの情報を交換するためのもの など、写真のように硬軟さまざ まなものがある。では、そのS I Gとはどういうものか、その 仕組みを紹介しよう。

>おわりかアニメ事情 ありゃ、せっかく振ってもらっていたのにフォローしていなかった・・(こ。) 映画車門馬のHDを引くことは、破滅への第一歩と言う 確かに土曜の輸送artooi車用時間帯の駆けありますね。 機時間 01:00:40 が77円建 19.28が小

のサイエンスフォーラム のcomic会議

ミカ"オペタ ひきうけちゃったけと シグナペッと、どんな 仕事をまるのかし5? おじさんが おしえて あげよう

ミハッナルの仕事は色々なるかい 番大事なのは、その SIGの 方向性とろんいき作り! だと、おいさんは考えてるんだ。



だいたい、ネットの書き込みなん てもかは、たとえ SIGといえとも、 ほっとくとどんどんフリートークイと LZIVCものなんだ。

25tax 519x12 の意味がなくなる れは

そうならないようにするのか **ミハ"オへ**の仕事なのだよ!



SIGの管理人シグオペ

SIGにはネット全体を管理 しているホスト*3に任命された シグオペ*4(SIG-OP)がいて、 運営をまかされている。

シグオペはSIGの趣旨にそ っていろいろなコーナーをSI G内に作り、またSIGが使い やすいようにシステム構成をす る。趣旨に反する書きこみや、 あるいはもっと悪質なもの(た とえば特定の個人に対する、非 常識な暴言のような書きこみ) に対して警告をしたり、場合に よってはその書きこみを消去し たりできる強い権限も持ってい る。また、SIGのメンバーか ら提案された意見や企画を取り 上げて、それを発展させていく といった、会議の議長のような 役割もはたしている。

つまりシグオペはホストとい う大家さんからSIGというア パートをあずかっている管理人、 SIGのメンバーはアパートの 住人といったところだろう。管 理人がしっかりしていればアパ 一トは住みよくなるし、住人ど うしも仲良くなれるわけだ。

SIGの中心になるのは、S I Gの趣旨にそって出される議

題について話しあう、電子会議 だ。そのほか専用のチャット*5 コーナーがあったり、そのSI G独自のフリーウェアや、メン バーなら誰でも知りたいような 情報(たとえば本のSIGなら ば、新刊発売予定などのような) のコーナーがあったりする。

また、SIGの仲間がネット をはなれて直接に顔を会わせて のパーティや、誘いあって映画 を見に行くなど、オフラインの 活動*6も楽しめる。

シスオペー→SIG

ホストは、ネットのメンバ ーからの要望を検討し、必 要と判断された場合にSI Gをネットに設置する。ネ ットを管理しているシスオ ペ(SYS-OP)は各S I G のシグオペを任命し、連絡 をとりあいながらSIGの 運営状態をチェックする。

シグオペー→SIG

シグオペは、SIGの運営 と管理をホストから委任さ れている。SIGの参加者 の要望を聞いて、SIG内 のコーナーを改編したり、 システムを変更したりする。 また、SIGの話題が趣旨 からそれたりしないように 議論を導くことも重要な仕 事である。また、SIG内 での特別企画を立案、実行 したり、オフラインミーテ ィングの企画をしたりと多 忙である。もちろん一方で は他のメンバーと同様にS 1 Gの一員として議論に加 わる。

SIGの SIG

SIGに参加するメンバー は、その趣旨を尊重しなが ら自分の意見などを書きこ んでSIGをもりあげる。 メンバーの書きこみが積極 的であるほど、そのSIG はより興味深いものになっ ていくのだ。

*3 ホスト

ネットを運営するシステム全体 の総称。ホストはネットに載るす べての情報をたくわえているホ ストコンピュータと、シスオペ (SYS-OP=SYSTEM OPERATOR) というネットの管理者がからな っている。単にホストコンピュー 夕のことを指す場合もある。 *4 シグオペ(SIG-OP)

SIG OPERATORの略。ネットの参 加者の中から推薦などによって 選ばれ、ホストからSIGの運営を まかされている人のこと。担当す るSIGの構成を変更する、書きこ まれた文書を移動したり、消去し たりできるなどの権限を持って いる。SIGの管理人であると同時 に、そのSIGの方針を決める議長 でもあるため、SIGはシグオペの 姿勢が大きく影響する。シグオペ が多忙だったり、また長期に渡っ てネットに入れないような場合、 サブシグオペを置くこともある。 また、個人で運営されている草ネ ットの場合、シスオペがシグオペ を兼ねていることが多い。

*5 チャット

おなじネットにアクセス中の人 どうしが、複数で同時に筆談形式 の会話をする機能のこと。SIGには専 用のチャットのコーナーを持つもの もあり、たとえば日時を指定して定 期的にSIGのメンバーがチャットに 集まり、情報交換や近況報告をする ような使い方をしているようである。 *6 オフラインの活動

オフライン(OFF LINE)とは、ネ ットワーカーが電話回線(LINE)、 つまりネットからはなれている ときのこと。ネット本来の機能と は直接関係ないが、SIGに参加し ているメンバーどうしで呼びか け合って、親睦を深めるためのオ フラインのミーティング(オフ 会)を開くこともある。ふだんネ ット上の文字でしか知らない人 物に直接会うのも、なかなか楽し いものである。

Gのシステム

ホスト

ネット全体を管理運営する

シスオペ (SYS-OP)



SIG

《SIGのメニュー》

① 議題にそって語りあう 雷子会 議 ②仲間とおしゃべりする チャット ③楽しくて役にたつ フリーウェア

④メンバーならば知りたい 各種情報揭示

SIGの管理人







★その他 オフ会や、各種のイベント の企画など

ダウンロード

SIGのメンバ

アップロード



USIC

■ Table T

最新GM情報

5/21

ラグランジュポイント

コナミの新作ファミコンRPGのアルバム化。このゲームはなんとROM自体にFM音源チップ搭載というものなのだ。CDは、オリジナル完全収録なので、どんなパワーを発揮しているのか体験できる。さらに注目は、元レベッカの土橋安騎夫氏と高橋教之氏が曲を書き下ろしていること。また、TBSのイカ天の審査員だったギタリストの是方博邦氏がアレンジャーとして参加しているのも見のがせない。矩形波倶楽部もアレンジと演奏に4曲参加。**CD2500円。



5/2) ロVAイース第54 メサの章」

歴史の傍観者として、大地に根づく 巨木ロダ。アドルは、そのふところで イースの歴史をかいま見た。銀のハー モニカの調べにより、ついに覚醒した レアとフィーナ。一方、魔軍の攻撃が やんだミネアの町では、自衛団解散の 動きがもちあがっていた。だが、それ こそが魔道師ファクトのもくろみだっ たのだ。廃墟と化した拝殿には、アド ルを待ちうけるワナが……。人気オリ ジナル・ビデオ・アニメ第5巻。 ※ VHS30分カラーステレオ日-

*VHS30分カラーステレオHI-F14500円。 (キング)



5/5 コナミ・ゲームミュージック コレクションVol.3

コナミのアーケードをセレクトした 人気シリーズの最新アルバム。今回の 収録ゲームは、一定時間に爆弾を処理 する横スクロール・アクションの「サブ ライズアタック」、格闘しながらバスケ ット・ボールをプレイする「バンクショ ット」、近未来の超人気スポーツサイバ ーマラソンで無敵の超人に挑戦するア クションの「エスケーブキッズ」の3ゲームに けあって、オリジナルでありながら、 にかく、最新の3ゲームに けあって、オリジナルでありながら、 でしている。全体的にコナミらしいポップ なサウンドだが、エスケーブ~はコミ カルなイメージもプラス。 このコーナーのみ税公価格です。

*CD2800円。(キング)

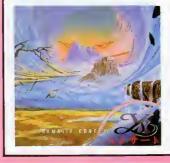


5/21 イース・ ドラマチックコンサー

キングレコードから続々と発売されている、オリジナル・ビデオ・アニメ「イース」(4~7巻)のBGMを収録したアルバム。もちろん全曲アレンジで、ジャンルはオーケストレーション、室内楽、ロックと、かなりバラエティに富んでいる。アレンジャーは、「プレブリマ」で新しいGMの形をつくりあげた藤澤道雄氏。氏は、ビデオ・アニメのほうでも音楽監督をつとめている。1巻から3巻の音楽がアリモノの曲を使用していたのに対し、4巻以降は絵を主体に作曲しているので、よりシンクロ感のあるサウンドに仕上がっているという話だった。

※CD3000円。

(キング)



5/21 G.S.M. 1500シリーズ

①ASOII/SNK⇒NEO・GEOの新作シューティングをミニ・アルバム化。オリジナル完全収録にくわえ、SNKサウンドチームによるアレンジを1曲収録している。SNKの開発した立体音響スフェロシンフォニーを使用したSEコレクションも追加収録。 ②雷牙/TECMO⇒じつに2年ぶりのテクモの作品のミニ・アルバム化。タイトルは、新作の横スクロール・シューティング。オリジナル完全収録にくわえ、音声合成による効果音を集め、編集したポイスコレクションも収録。これも見逃せない。

*①②とも〇D1500円。ケースサイズ・カラーステッカーつき。(ポニー)



5/1 ナムコ・ビテオゲーム グラフィティVol.7

ゲームミュージック界では老舗のシリーズ第ア弾。オリジナルとアレンジのとバージョンを収録したフル・アルバムだ。オリジナルは、「スティールガンナー」「球界道中記」「コズモギャングズ」。アレンジは、「ドラゴンセイバー」「バーニングフォース」。くわえて、両バージョン収録の「ピストル大名の冒険」という内容になっている。ピストルへのアレンジは、知る人ぞ知る山本正之氏の歌う「火縄丸数え歌」。楽しい音頭調の曲に、山本氏のの一てんきな歌声がグー。さまざまなジャンルを使いこなす、ナムコの実力をあますところなく収録した1枚。※〇D2800円。

(ビクター)





7

いよいよ夏の気配がち

らほらする季節になった。海にでも行きたいものだ。MSXのイベントも、次回からは海のそばでやってもらいたいと思う。そうそうプレゼントも今月で最終回。ふるって応募を。

アンケート 人ガキより

●ニュートリノ バボさん、ほんとうに原子はこれ以上分けられないのですか。納得がいかないのです。ところで、質量というものがなく、なんでもすりぬけられる「ニュートリノ」とはなにものですか? ニュートリノと原子とはなにか関係がありそうに思えます。どう思いますか? (兵庫・MAHRA)⇒そんなことはわたしに聞くな。「ニュートレビの泉」なら知っているが、なんなら連れてってもいいぞ。あ、それにしてもおまえは・・・・・・・ (バ)

本エレクトロニクスという会社で、ブランド名は「MSXView」もマウスがあるととても便利で岩手県江刺市の菊池透くん・15歳のご相談です。 」もマウスがあるととても便利です。 プランド名はNEOS(ネオス)といいます。 ●マウスがほしいのですが、 そういった意味でとくに最近はマウスを使うチャンスが増えました。 最近はマウスを使うチャンスが増えました。そこで、入手についてどんなマウスがどこの会社から販売しているのか教えてください。 問い合わせは03 まで。 4 型番はMS 番はMSINZ、ほ ⇒ビッツーから出ているツール類はもちろんのこと、 昔からずっと作りつづけていて定評のある会社を紹介します。 のものがMSX用のマウスです

各社新譜情報

★キングレコード

<6月5日>······●でたな/ ツイン ビー⇒コナミの新作^{**}5^{*} † * G。●ミ ュージック・フロム・ダイナソア⇒日 本ファルコムのRPG。CD3000円。 <6月21日>······●OVAイース第6 巻「ジェンマの章」⇒ビデオ・アニメ。 30分4500円。●(仮)杉本理恵2 口 日 ⇒ セカンド・アルバム。 ●パーフェクト・ セレクション・パロディウスだ/⇒コ ナミのSTG。CD3000円。

〈7月5日〉 ……●プレプリマⅡ→日 本ファルコムのGMをニューエイジ風 に藤澤道雄氏がアレンジ。

<7月21日>……●パーフェクトコレ クション・ソーサリアン I ⇒フルアレ ンジ・アルバム。〇〇2枚組3800円。 ●□VAイース第7巻「ファクトの章」

⇒ビデオ・アニメ。30分4500円。

< 8 月21日>······ ● (仮) J.D.K. B AND⇒ソロ・アルバム第2弾。

<7・8月頃>……●(仮)ゴエモン音 頭⇒三橋美智也氏の歌。シングル□□。

●(仮)がんばれゴエモン⇒スーパーフ アミコン版のGM集。フルCD。

<9月21日>……●パーフェクトコレ クション・ソーサリアンII⇒フルアレ ンジ・アルバム。〇〇2枚組3800円。 <11月21日>……●パーフェクトコレ

クション・ソーサリアンⅢ⇒フルアレ ンジ・アルバム。〇口2枚組3800円。 <10・11月頃>……●(仮)日本ファル コム・ボーカル・セレクション⇔ボー

★ポニーキャニオン

カル曲を集めたアルバム。

<6月21日>······ ●新大陸⇒ZUNT ATA。「ダライアスII」などのアレン ジ+オリジナル。CD2500円。●ダブ ルドラゴンII&ザ・コンバット・ライ ブス(テクノス・ジャパン)⇒オリジナ ル+アレンジ。CD1500円。●テレビ ゲームの歴史(カプコン編)VOL. 1 ⇒「魔界村」など、1984年~85年度の作 品を収録。30分3800円。

<7月7日>……●テレビゲームの歴 史(カプコン編)VOL.2⇒1986年 ~87年度の作品を収録。30分3800円。

★ビクター音楽産業

<6月21日>……●ナムコ・ゲームサ ウンド・エクスプレスVOL.5⇒「ロ ーリングサンダー2」。CD1500円。

★ポリスター

<7月25日> …・・・・・・・・・マージャンクエス ○□2400円。●スーパーリアル麻雀P IV⇒PIVキャラの歌とドラマ。

<8月25日>……●ドラゴンナイトⅡ ⇒アルバム第2弾。○D2800円。 <9月25日>……●ドラゴンナイト

(ビデオ&LD)⇒アニメ。45分7800円。

★アポロン

<7月21日>……●(仮)ウィザードリ ィ(アスキー)⇒ゲームボーイ版。CD 2600円、テープ2300円。

<6月21日>……●(仮)ドラゴンクエ スト⇒笙、篳篥、琴、尺八などで演奏。 ○□2800円、テープ2400円。

<7月21日>……●すぎやま・こうい ち作品集⇒氏の作品をセレクト。

★アルファ

6月頃、古代祐三氏の作品を集めてア レンジした〇口をリリース予定。

★徳間ジャパン

<5月25日>……●ブルーアルマナッ ク⇒講談社総研の新作メガドライブR PGのアルバム化。CD、テープ2300円 <発売日未定>······●大魔王ZARK 伝説⇒J&UのPCエンジン版アクシ ョンRPG。オリジナル+アレンジ。

★メルダック

<5月21日>……●ルーカス・フィル ム・ゲームズ・サウンドトラック⇔ル ーカス・ゲームのペスト盤。詳細未定。 -- 「忍 者 龍 剣 伝」と「双 截 龍」アニ メ・ビデオを制作中。45分。

★東芝EMI

<8月7日>……●マスターオプモン スターズ⇒東芝EMIの、メガドライ ブ初参入のSLGをアルバム化。

★光栄

<6月25日>······●伊忍道⇒PC88版 新作ゲームのアルバム化。PC88MC 対応予定。CD3000円。

<8月7日>……●ロイヤル・ブラッ ド⇒ファミコン新作。CD3000円。

ックのその

先月お知らせした「FMパック」なの だが、発売時期がちょっと微妙になっ た。やっぱり臨時で用意するのだから、 どうしてもいろんなところでスケジュ 一ルの調整やらなにやらが必要なのだ。 それが、1つ1つかんたんにクリアし てくれない、というのが実情だ。そこ で、どうしても「FMパック」について の情報がほしいという人は、イベント スタッフ事務局へ、直接電話か手紙な どで問いあわせてほしい。★送り先/ 〒151東京都渋谷区代々木2-23-1-BIBイベントスタッフ事務局FM パック係/☎03-5388-6096



元気な

今回はイベントで東京会場に来てく れた神奈川のサークル「MSXコミュ ニケーションクラブ(通称MCC)」を 紹介しよう。ふだんの活動も熱心で、 会報(右の写真)も充実していて頭が下 がるほど。ぜひ入会をしたいという人 は、62円切手貼付の返信用封筒を同封 して、下記の住所まで送ってほしい。 届きしだい入会の案内を送ってくれる はずだ。ただし、みんな学校があった り忙しいので、返信に1か月ぐらいは 待っていてね。★住所/〒240横浜市保 土ヶ谷区今井町265-21有賀将太様方 「MCC横浜本部係」



イベントの報告後編 MSXフェスティバル

全国各地で行われたイベントも無事 終了。東京と大阪以外の各会場ともシ ョップの売り場という、ちょっと形を 変えての開催だった。ターボ円をみん な体験してくれただろうか。また夏の イベントで会おうね。

さて、今回のイベントは右の写真を 見てもらうとして、各地のターボトの 当選者をお知らせしよう。東京/保坂 崇、大阪/岡本高志、札幌/竹山修治、 仙台/伊藤智紀、名古屋/山村達、神 戸/岡島範幸、広島/柏原英和、福岡 /八木亮一(敬称略)。





















ガキより

示明な点

読者プレゼント 連続企画/最終回

さあ応募しなさい~4周年+50号記念編~

4月号で4周年、5月号で50号を無 事迎えたMファンも、ボーッとしてい るうちに5年目に入り、今月は51号で ある。あたりまえの話なのだが、月日 のたつのは早いものだと、つい思って しまう。う~む。

さて、このおめでたいときに合わせ たプレゼント企画もいよいよ今月で、 終了。4月号、5月号に残っている応 募券も使用可能なので、ふるって応募

してほしい。もう、とっておいても仕 方のない応募券だ、テレカでもいいし、 何でもかんでも応募してしまうが勝ち、 といったところだ。だって出さなくち ゃ絶対当たらないんだからね。

ちょっと古めのソフトもまざってい るけど、もうここにあるのは手に入ら ないすぐれものばかりだ。2+専用の 「F-1スピリット3Dスへシャル」や 「ミッド・ガルツ」は超貴重もん。 当然 ターボPでは動くから、安心して応募 してね。それと、ソニーの「らくらくア ニメ」もCGをやるのに、ぜひほしいツ ール。これも、手に入りにくいのでは ないだろうか。そうそう、ジョイステ ィックをイスに固定できる「メンクリ」 は通信販売でしか手に入らないもの。 そう考えると目移りがして困るなあ。

さて、実際の応募方法については下 に書いてある正しい応募の方法を読ん でほしい。そして、しめ切りに間に合 うようにハガキをポストにほうりこも う。あとは運を天にまかせてひらすら 祈るのみだ。

編集部では、大きな整理用のダンボ ールを用意して待ってるぞ。 発表は8 月号と、ちょいと先だが、それはそれ で楽しみにしていてほしい。楽しみは 後にとっておくほうがいいでしょ。で は、また来年までね/

らくらくアニメ



CGでアニメを楽 しむならこれしか ない。文字も入れ られる。MSX2 のディスク版。



ソリッドスネーク



コナミ 昨年はこのソフト に燃えた人も多か ったろう。名作ア

クション。MSX

2のROM版。



F-1スピリット 3Dスペシャル



センター

2+専用で、コー スの高低がリアル なレースゲーム。 MS X 2 + 専用の ディスク版。



ミッド・ガルツ



ウルフ

チーム

Springs Levned With My Den Friends

これも2+専用。ビジュアルシーンもたっ ぶりのアクションゲーム。ディスク版。

レイドック



T&EY7

MSX2の初ソフ トだった背景がき れいな縦スクロー ルのシューティン グ。ディスク版。



『ドラゴン・ナイト』

特製テレカ

ピーチアップ4号



もものきはうす

バズルの「グリエ ルの聖杯」ほか、♡ ゲームをたくさん 収録。MSX2の ディスク版。



メンクリ



アイアンクラフト

イスにジョイステ イックを固定して ゲーセン感覚でゲ 一厶をするための 特製のイス



MSX·FAN50号 特製テレカ



リリアバッジ &キーホルダ-







ファルコムのソフトのな かでも特別の地位にいる 美少女リリア。キミにあ げたい



徳間書店

穴子の2人の50号記念テ レカ。世の中には500枚し か存在しない貴重品。しめ 500名 切りは、なぜか遅い6月30 日。最後の応募券の使い道 はこれに決めてねり

十字軍で活躍中の抜け子と

少女。その頂点に たつ「ドラゴン・ナ イト」のテレカは 超貴重品なのだ。

エルフといえば美

エルフ



ナムコ カラフルなナムコ

のペンセット。絵 がゴテゴテついて ないところがカッ コいいではないか



3か月連続のプレゼント企画も、ついに今月 で最終回だ。とにかく4月号、5月号の応募

b

ナムコ特製

ペンセット

8名

券は今月も使えるので、余っているようなら使ってしまおう。で、ちょっと注意してほしいこと が1つある。今月の21~30番のプレゼントのしめきりは5月31日(消印有効)。それ以外のAとB についてはもうすこし後の6月30日がしめ切り(消印有効)。当選者の発表は、4~6月号をとお して7月8日発売の8月号で。ただし、AのMファン50号記念のテレカだけは発送をもって発表 とします。それでは、以下のきまりを読んで官製ハガキに応募券を「枚はって送ってほしい。

①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書くこと) ②名前・郵便番号・住所・電話番号(都道府県とふりがなも) (3)所有機種(MSXI・2・2+・ターボRかも書く) (4)年令と学年(職業) ⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

東京都港区新橋 4-10-7 TIM「MSX·FAN」編集部 4 周年係

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります

FS-A1ST





バガキより

●夢 私は今年、高校生になります。みごとに入試では合格をして楽しい高校生活を夢見ています。編集部のみなさんも夢を持って楽しく生きてくださ い。挫折したら報告します。 (神奈川・山本豊) ⇒「Mファン編集部に入るのが夢です」というおハガキもずいぶんいただきましたが、そんなものはうんこみ たいなものです。わたしも18歳でここに入りましたが、よかったことは、うんことか書いてもお金をもらっていることです。(バ)





●オレにも佐世保。なにをする河湾。 手足手足手足ボン。(東京・菅原竜治)

高校合格おめでとうの菅原竜治からだ。サスガに受験勉強で頭は使い果たしたようだが、ひさしぶりに笑えないハガキを何枚も送ってきたので載せて

●大親友の中村くんが転校してしまう。 僕にMSXのおもしろさを教えてくれ、 Mファンのくだらなさもナボナとセットで届けてくれたのに……ねえどうしたらいいの。せめてテレカでもあけられたらいいのに(群馬・若人あきら&大久保)

ナボナといえば王選手。あの鋭い眼 光で、ナボナを持ってきてもコワイが 黒澤明の「野良犬」を「やろうけん」といっていたのは長島茂雄だ。

●ふとんの上でMファンの♡なページ を見ていたらそのまま寝てしまった。 次の日、目がさめるとMファンはきち んと閉じて、ふとんの横に置いてあっ

BABO'S

た。これは母にぼくが♡なべージを見 ていたことがバレているということで しょう。(千葉・まじめな青少年)

見ていただけならよいが、その♡の上になにかしら液状のものなどは付着していなかったか。開かなくなるぞ。

●友人は生まれて15年間ずっと東京の アメ横のことをアンメルツよこよこと 思っていた大バカです。(兵庫・友人K を持つ不幸な少女)

わたしもむかしは西日暮里を「にし ひぐれさと」といっていたそんなバカ の1人だ。

●コインロッカーには「現金、責金属、 死体は入れないでください」と書いて ある。(兵庫、ぼくは12月号のFM音楽 館のタケダ胃腸薬の親友である)

こんなに長いペンネームを書きやがって。 せっかくなにかいおうと思ったのに忘れたじゃないか。

●「カステラを 一口食べて、大感動 豊かな味が口に広がる」「カモン/ビ コ そんなゲーム知らんよね じつは ほくも やったことない」「カンバニー 音の響きはいいけれど 社長も社員 もみんな家族だ」「関西弁 おねがいだからもう少し まともに話して 俳優さんよ」(京都・PP-M)

次回予告もありません

最後の歌はまさしく中條静夫にいっていると見た。100くらい書いてきたうちの4つぐらいおもしろかったので載せてさしあげるうえに努力を買ってテレカをさしあげたいぞ。

●神戸で北根編集長に会った。「私としてはMファンを廃刊にさせません」といっていた。バボさんはほんとうは美人だとも。(奈良・奈良の三冠王)

こんなことを書いてきては、いくら 大キライなおまえのハガキでも載せざ るをえないではないか。おとなの女の 心をつかみやがって。ところで、「私としては……」といういいまわしでは、まるで世間は廃刊にしたがっているようですが、廃刊なんてことばはもう100万回くらい聞いているので痛くもカユクもないぞ。しかし、そうなったら仕事はください、北根さん。

フ行も余ってしまった。すごくいや だが、ついでだ。

●名古屋のボスが「おはこんの常連になるにはどうすればいいですか」と引田くんに問うた。「キミは奈良の三冠王になりたいのか?」……えらいいわれようだ。(奈良、奈良の三冠王)

よけいなことを、引田くん。



私の口は事あることに、ついくだらない「だじゃれ」をいってしまうという困ったクセがあります。おかげで友人から「くだらない」とか「死ね」とかいわれてしまいます。この困った口をどうにかする方法を教えてください。(福島・三浦康之)

たぶん、死ねといわれるくら いなんだから死んでしまうの がいちばんいいに決まっているが、「だじ ゃれ」といえばデーブ、スペクターに聞い てみるのがよいのかもしれない。だいたいこんなくだらない質問に答えているほど、この私はヒマではないのだ。だいいち、その友人というのも「死ね」というらいなんだから友人と思っているのは三浦だけなのだ。どうだ、落ちこんだだろう。人は落ちこんで崖っぷちに立てば、自然とだじゃれなんていってはいられなくなるものだ。お一、解決してしまったじゃあないか。よかったなあ。ただし、わたしはいつも崖っぷちだが、だじゃれもいっているぞ。



ストローと、トウフで電車

·腾村的 ~~

ロストローをトウフにさにむ。

すると、トウフィロに近つと

豆これを何回水()

注意…特にありません

回軽息はわ

汲すし

い もしかしたら、あのキヨタの親戚か?(フミヤマ) にでかでかと掲載しているのか自分でもよくわからな のだが、このあまりにも極私的なネタを、なぜこんな のだが、このあまりにも極私的なネタを、なぜこんな

-ラスト講座

回りつかで入りての中に入ったのをかくにんしたられる

41トウフがロの

近くまできたか

見をかきむ

するとトウフがロ

からはなれる

by 山田 TARD

載したことを恥じながらも、ついやってしまいそうでこわい(ノミヤマ)このあまりにもなんでもないネタが感動的だ。こんなものをでかでかと過ぎまり、中国大郎⇒いまとき、すごい本名だな、ヤマダ。それにもまして

アンケート人がキより

●ケーキセット/ごぶさたしたおわびにケーキセットおごります。えっ、虫歯になるからイヤだ? じゃあ私が食べます。引田さん、前回のイベントでは 待ちぼうけをくわせちゃってごめんなさい。ケーキセットおごります。え、なんのこった? じゃあ私が食べます。編集長さん、例の♡な話、どうなりま した。もうからかわないから。ケーキセットおごります。えっ、太るからいやだ? じゃあ私が。(大阪・北野美米子)⇒ケーキセットは、古い。(バ)

その他大勢のテレカは横山光、 渡遷史郎、 モアイと激ベナチームの全員に。 先月から加わったニューアイテム、ペンセットは三国志工

- ●ゲームのぞき穴:FRAY、スーパーピンクソ ックス。公今月の目玉はFRAY、なんたってフ レイがおばあさんになっちゃうんですから。それ から、番外編も用意しました。
- ●歴史の散歩道:三国志II。☆一騎討ちトーナメ
- ント団体戦の結果が出ました。
- ●十字軍マップコレクショ ン:エメラルド・ドラゴン。 ☆複雑な魔王殿のマップを 載せちゃいます。●第4回 激ペナ大会:激ペナ2。☆ 1353チームと格闘する実 行委員会です。





えっ? フレイがおば あさんになっちゃった

もうFRAYは終わっちゃっ たよ~ん、という人のためにい



●体型はおばあさんになっても同し

いことを教えてあげましょう。 なんと、フレイがおばあさん になってしまうのです。やり方 は、とってもかんたん。ゲーム ディスク D を(G)と(O)のキー



を押しながら立ちあげればいい。 いつもならばかわいいフレイが 登場するはずなのに、見慣れぬ おばあさんの顔が……。

このおばあさんフレイでゲー ムを始めると、装備とアイテム が全部そろっているうえに敵の 配置が少し違うので、クリアし た人でももう1度楽しめるぞ。

(宮城県/森田なおき・18歳)



○見かけはああだけど、なんでもそろってい

ーパーピンクソックス

とってもエッチな画面 が了分間だけ見られる

不破伝兵衛から××××をさ ずけてもらったら、公園に行っ て202号に××××を「つかう・



○なにをしているんだろうか? いひっ!

みせる」のコマンドを10回連続 で使うとコマンドが変わるので、 そこで「とる・うばう」のコマン ドを使うと、202号のエッチな画 面を1分間だけ見られる。

(愛知県/横山光・7歳)



⊙あっ、あっ、あーーっ……てなもんだな

このゲームって見えす きちゃって困るわー/

どの画面でも、(D)(F)(H) (L)(K)(I)のキーを同時に押 すと、邪魔なハートが取れて、 すっきり。 木県/HなPureBoy・17歳)



○見えそうなんだけど、きわどい!



国志『ウワサの真偽解き明

さて我々取材班は日本 旧渡れるのだろうか?

1月号で掲載した、三国志 II の日本に渡れるというウワサの 真相がついに解明された/

結論からいうと、日本に渡る ことはできない。何人かの読者

が延々1940年までチャレンジし てくれたが、編集部に送られて きたレポートはことごとく失敗 の報告。つまり、このウワサは やっぱりうそだったみたい。い や~、見事にだまされちゃった、 ハハハ。え、ダメ? あ、モノ を投げないで!



000年までやっても、なにも起きなか プレイしたみなさん、ごくろうさま

報 んな も あ 3

上のウソ技で、さんざん読者の ひんしゅくを買ったにもかかわら ず、またもや未確認情報を載せて しまうのであった。しかも2つ も! まあ、ウワサだから、話半 分で聞いてやってちょうだい。

■ウワサその1・反蓋卓大連合 シナリオ1で、新君主あたりで やって、なにもしないでいると、 反董卓大連合が結成されて、史実 で董卓討伐軍に参加した君主の国 がすべて、盟主・袁紹の色になる。 ■ウワサその2・卑弥呼登場

卑弥呼が日本から攻めてくる。 他のゲーム機で確認済みだそうだ。



袁紹を盟主と ○曹操・孫堅・劉権などが、 1つ施の下につどうというのだが

☆どちらも詳しいやり方が書いて いなかったので、ウル技として採 用できないし、上のウソ技のこと もあるので今回は投稿者名を掲載 するのはひかえることにした。

ハッキリいってマユツバものの 情報だが、読者のみなさんにぜひ とも真相を解明してもらいたい。 ウワサ1についてだが、これはい かにもありそう。出現条件を推測 すると、董卓の国が大きくなるこ とがポイントになるだろう。シナ リオはかならず 1、プレイヤーは 別に新君主でなくてもいいと思う。 ほかに友好度や同盟も関係してく るかも。このウワサの信憑性は70 %はあると思う。

ウワサ2は、卑弥呼が攻めてく るというのはともかく、登場する ことはあるかも。というのは、史 書「魏志倭人伝」によると、234年、 卑弥呼が魏に対して使いを送り、 「親魏倭王」の称号をうけたことに なっているからだ。出現条件を推 測すると、やはり年代(234年ぐら



いか)がポイントだろう。魏(曹 操・曹丕)でプレイするとさらにい いかもしれない。ウワサの信憑性 は45%とみている。

とまあ、編集部の考えを参考に して、いろいろがんばってみてほ しい。みごと、やり方を発見した 人にはゲーム2本をプレゼント! 待ってるかんね。



読者のなかにはこのソフトの 名前すら初めてという人もいる ことだろう。このゲームはブロ ダーバンドジャパンから発売さ れているアクションゲームだ。 機種はPC-98、X68000など、走 る、飛ぶ、よじ登るなど細かに

動くキャラクタと多彩な仕かけ で爆発的に売れた。

なんで十字軍でこんな他機種 のソフトのウル技をやるのかと いうと、十字軍にとってウル技 研究というのは永遠のテーマな のである。その探究心はおもし

プリンス·オブ·ベルシャ(PC-98)

ろいとか、つまらないとかの主 観を超えて、ついでに異機種と いう大きな障害も超えてしまう のだ。というわけでウル技の詳 細は下の写真を見てくれ/

最後になったが、MSXへの 移植について聞いてみたぞ。

「うーん、いまのところ他機種 への移植の予定はありません。 わたしはMSXのことはよくわ からないのですが、ターボ日な らグラフィックを落とせば、ひ ょっとして……。要望が多いな ら考えます。(古谷さん)」













⊕走る動きも細かいのた













Pの散歩道

た。運の

電子レンジに入れました。

ちょうどその時、母が帰って来ました。

母は電子レンジを見るなり僕と友人をボコボコと殴りました。

「ボン」という音と共に電子レンジの中の卵が爆発しました。

104&いわし・

の卵を人工孵化しているのを見た

ことから始まっていたのでした。

僕たちも実験しようと、

僕たちは目をみはっていたため、

15歳)☆缶詰を入れるとキレイなんですけど、相当コワイです

びっくりして腰をぬかすところでし

冷蔵庫の中から卵を取り

そして「50秒

分

……」と数えて待っていると……。 いました。 その悲劇とはNHV

騎討ちトーナメント団体戦

いよいよ今回で一騎討ちトー ナメント団体戦も終わり。熱 き戦いをお伝えする。

準決勝、決勝、さらには番外編までやっちゃうぞ

準決勝のまえに、1回戦のお さらいをしてみよう。 1回戦の 第1試合は、張・趙連合軍チー ム対魏・呉混合チーム。激しい 戦いの末、最後は許褚が趙雲を 倒し準決勝進出。続いては孫策 精鋭チームが曹操親衛隊チーム をやぶり準決勝に駒を進めた。 第3試合はまたもや呂布が関羽 を葬りさって勝ち上がってきた。 呂布率いるワルモノーズは優勝

候補筆頭といっていいだろう。 また1回戦の第4試合は、よせ あつめチームが勝利。しかもチ -ム全体で5も武力が上がった。 このチームもなかなかあなどれ ない。準決勝はこの4チームが 激突するぞ。

番外編のほうだけど、いよい よ宿命の対決、諸葛亮孔明と司 馬懿仲達の戦いが開始される。 こちらも一騎討ちで勝負だ。

先鋒 てんい

職ち 名前

先鋒 かんねい 35 — 0

合目

体力-体力 名前

負け

寫亮孔明VS.司馬懿仲達



準決勝のまえにこれこそまさに 宿命の対決という、諸葛亮孔明 対司馬懿仲達の戦いの模様をお 伝えしよう。もちろん一騎討ち で勝敗をつける。武力はどちら もほぼ互角。さあ試合開始。孔 明、仲達ともにゆずらない。し かし司馬懿仲達の猛攻。結果は 史実通り司馬懿のほうに軍配が 上がった。

司馬懿が勝った 諸葛亮が捕まった!

試

E

合 メ

2勝2敗でいよいよ大将同士の

対決。魏・呉混合チームは郝昭、

孫策精鋭チームは周瑜が。孫策

精鋭チームとしては、なんとか

副将戦までで決着をつけたかっ

たところだが、大将戦までもつ

れこんでしまった。郝昭対周瑜

の一騎討ち。周瑜のほうから勝

手に戦いを挑んだ。周瑜も自分

に気合をいれているのだろう。

しかし郝昭にあっさりとやられ

てしまった。残念、周瑜、残念

孫策精鋭チーム。

☆武力アップはなし

メント表 ここまでのト

張・趙連合軍チーム ワルモノーズチーム 魏・呉混合チーム

孫策精鋭チーム

曹操親衛隊チーム

関羽ファミリーチーム よせあつめチーム

馬騰一家+1チーム

印象服第1試合

No.2 魏・呉混合チーム VS. No.3 孫策精鋭チーム

合計武力448 平均武力89.8

合計武力447 平均武力89.4

準決勝第1試合の対戦カード はこのとおり。魏・呉混合チー ムは1回戦、同点決勝までもつ れこんでの勝利。同点決勝では 許褚が趙雲をやぶって、武力が 99になっている。かたや孫策精 鋭チームのほうは順当に勝って きた。さあいよいよ準決勝の開 始だ。先鋒は典韋対甘寧。両者 とも1回戦では勝利している。



ここでの対決は、やはり典章の ほうが力は上だった。次鋒戦で は苦しみながらも孫策が勝ち、 中堅対決は黄蓋が制した。そし て副将戦。この試合でいちばん の好カードだ。前半は太史慈が 有利に試合を進めたが、後半は 許褚がすさまじい猛攻。結果は 太史慈の奮戦およばず、武力99 の許褚の勝利。

0 -8 25



先鋒 てんい 韋

次鋒 りょうとう

凌 統

先鋒 かんねい 0

次鋒 そんさく

孫策

中堅 こうがい 黄蓋





















3勝2敗で 魏・呉混合チーム

副将 きょちょ

28 ____ 0

中堅 しゅうたい 0 -8 31

泰

副将 たいしじ

周瑜

大将 かくしょう 58 ____0 大将 しゅうゆ

さーていったい人気武将は誰だ!?

注目の人気ナンバー1は関羽だ った。やっぱり関羽の人気はす ごいね。担当者も関羽の大ファ ンだもの。ダントツで1位にな ったのは、五虎将軍と関羽ファ ミリーの2つのチームで票をか せいだせいだろう。でもトーナ

メントで はまたし ても呂布 にやぶれ 1回戦で 敗退。残



2位

惜しくも1位には とどかなかったが 立派な票数で2位 は曹操だった。曹 操は出場していな かった



3位

3位は馬岱。みん ななかなか渋い武 将を狙ってきたら しい。馬岱は馬騰 一家として出場し たが「回戦で敗退



-騎討ちトーナメント団体戦 に送られて来たチーム募集の ハガキは、担当者の予想をは るかに上回るほど多かった。 どうもありがとうございまし た。本当にウレシイ悲鳴とい ったところかな。その送られ てきたハガキ、または封書に 書かれている武将を、全部ピ ックアップしてみたのが、こ こに紹介したもの。どの武将 がいちばんみんなに選ばれた かを調べ、人気武将は誰だっ たのかをここに掲載したわけ

> 4位 夏侯覇193票 5位 太史慈 188票 6位 厳顔183票 6位 馬騰 183票 8位 黄蓋182票 8位 趙雲182票 8位 馬超182票 11位 張营 12位 張任

だ。ハガキがとてつもなく多 かったせいか、この作業はか なりキツイ作業だったんだ。 その成果がこれ。1位だった のは関羽。さすがに関羽人気 は高い。続いて2位は曹操。 君主で武力が91もあるのが、 2位に選ばれた原因か。3位 は意外といっては意外の馬岱。 4位は夏侯覇だった。みんな 渋いところを狙ってきたみた い。以下5位は太史慈と、20 位までをジャーンと大公開し ているぞ。

> 13位 呂布 14位 夏侯惇 関索 15位 16位 曹彰 17位 張飛 18位 張郃 18位 張遼 20位 龐徳

ど~んとイラスト大公開

今月の1枚で掲載しているイラスト紹介。 今回は優秀なものがたくさん送られて来た ので、一気にどーんと紹介してみたぞ。こ れからも、どんどんイラスト送ってね。





○東京都 ·流念二郎





No.5 ワルモノーズチーム VS. No.7 よせあつめチーム 合計武力447 平均武力89.4

はたして決勝で魏・呉混合チ ームと戦うのは、どちらのチー ムか? 準決勝第2試合は、関 羽ファミリーをやぶったワルモ ノーズと、戦力(武力)を格段に アップさせてきたよせあつめチ ームの対戦。ワルモノーズは先 鋒から大将まで 1 回戦とまった く同じオーダー。どうやらワル モノーズは決勝までこの順番で



いくらしい。かたや、よせあつ めチームは全員順番を変えてき ている。この対戦カードでいく と、ややワルモノーズが有利。 合計武力だけをみると、よせ あつめチームのほうが有利。し かしワルモノーズは武力を固め てきている。4勝1敗を狙った チームなので、合計武力だけで は勝負はわからない。



6 ___ 0 先鋒 げんがん 先鋒 もうたつ



次鋒 がんりょう 25 6 0 次鋒 かこうは 夏侯覇



中堅 ちょうじん

大将 こうちゅう

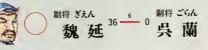












呂布23—17

大将 りょふ

中堅 ぶんしゅう 9 0



4勝1分で ワルモノーズチーム

試 X

る)ステップ2につづく

先鋒戦は孟達対厳顔。厳顔の武 力は91にまで上がっている。こ のあとの戦いでは苦戦が予想さ れるだけに、よせあつめチーム としては1勝でもしておきたい ところ。しかし大番狂わせが起 こった。孟達が厳顔を倒したの だ。これには驚いた。こうなっ たらワルモノーズは断然有利。 続いての次鋒戦、中堅戦と3連 勝。あっさりと決勝進出を決め た。消化試合の副将戦でも魏延 が勝ち、もう勢いは止まらない。 大将戦では黄忠が呂布相手に引 き分けにもちこむのが精一杯。 さすが優勝候補No.1のワルモ ノーズ、敵の武力が5もアップ したのもぜんぜん関係ない強さ

☆孟達の武力が72から82に

剛 廏 鹏

No.5 ワルモノーズチーム M.2 魏・呉混合チーム VS.

合計武力448 平均武力89.6

合計武力457 平均武力91.4

さあついに決勝戦だ。決勝は 魏・呉混合チームとワルモノー ズの戦い。魏・呉混合チームは]回戦で張・趙連合軍チームを、 準決勝では孫策精鋭チームをや ぶっての決勝進出。合計武力 448(通常より1アップ)。いっぽ うワルモノーズは1回戦で宿敵、 関羽ファミリーを、準決勝では かるくよせあつめチームを倒し て、決勝まできている。1回戦 の関羽チームとの対戦では、ど ちらが勝ってもおかしくないと いうぐらいに、いい勝負だった。 そして準決勝では圧倒的な強さ で勝利。この試合で孟達の武力 は82に。もうワルモノーズに穴 はなくなったといっていい。合 計武力457(通常より10アップ)。 オーダーは魏・呉混合チームは ごらんのとおり。ワルモノーズ のほうは、先鋒から大将まで1 回戦からまるっきりそのまま。

一騎討ちトーナメント決勝戦 開始。まずは周泰対孟達。孟達 の武力は82。ばかにできない力 だ。しかし先鋒戦では周泰が意 地をみせ勝利。以降は試合メモ。



1合目守護





引き分けです





1H



権が勝った! 呂布が捕まった!



先鋒 しゅうたい 泰

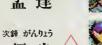
中堅 てんい

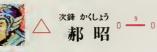
副将 りょうとう

凌統

典章









副将 ぎえん

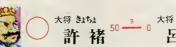




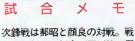












前の予想では顔良が圧倒的に優 勢。しかし周泰同様、郝昭も意 地をみせ引き分け。次の中堅戦 で典章が勝ては、魏・呉混合チ ームはかなり有利になる。しか し、ワルモノーズとしても負け られない。顔良のカタキとばか りに文醜も奮戦。典章と引き分

け。副将戦では凌統もがんばっ て魏延と引き分け。魏・呉混合 チームの1勝3分で大将戦。許 褚が勝って優勝するか、呂布が 同点決勝に持ちこむか。許褚対 呂布の対決だ。許褚の速攻、呂 布の反撃、火花が散る。おっと 許褚の猛攻。呂布が押されてい る。そして勝負はついた。許褚 が呂布をやぶって見事優勝。

☆許褚の武力が99から100に

2勝3分で魏・呉混合チーム

トーナメント最終結果

最終結果はこの表のとおり、 中沢茂雄くんの魏・呉混合チー ムが、勝。おめでとう。番外編 では司馬憙が勝ったので外ウマ の結果はNo.2と司馬懿でした。 勝

よせあつめチー

魏・呉混合チーム

張・趙連合軍チーム 魏・呉混合チー 曹操親衛隊チー ワルモノーズチー 関羽ファミリーチー

チームNo.2

大航海時代の速報! 5月号で募集した「大航海時

代』特産品スタンプラリーの速 報をお伝えしよう。はっきりい って、4月15日現在までにディ スクが送られて来た形跡はまっ たくなかった。もっとも担当者 が隠し持っているという可能性 もないことはないのだが……。 担当者といえば、十字軍のSの 姿が見えない。彼は今回のスタ ンプラリーの担当なのだが、こ このカコミ本文のスペースを空 けたまま、どこかへ逃げてしま った。しかたなく、担当編集者 の私が編集部中を捜索した結果、 スタンプラリーあての手紙は1 通も送られて来ていないことが 判明したのである。でも、まあ、 しめ切りは5月8日であるから、 まだまだ可能性がないわけでは ないのだからもうすこし待つつ もりだ。ただし、今回の企画が 不発に終わったあかつきには、 Sに100ページくらい原稿を書 いてもらおうと思っている。大 人の世界は厳しいのだ。



広い魔王殿のマップを大公開。 うまく最短コースを見つけて さっさとクリアしちゃおう。

お待たせしました(ってべつ に待ってなかったかもしれない けど)エメラルド・ドラゴンの魔 王殿のマップコレクションです。

マップが広いといわれるエメ ラルド・ドラゴンですが、ここ のマップがまたとてつもない広 さなのです。

まず魔王殿に突入するまえに、 装備を確認しておきましょう。 破壊のルビーとテント、それか

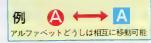
らワラムルの秘薬は十分そろえ ておいたほうがいいです。

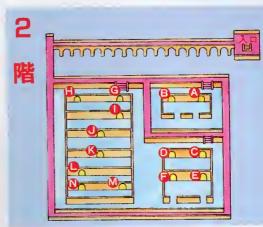
とくに魔王ガルシアと戦うと きは、まわりにいるザコモンス ターを破壊のルビーで全部倒し てしまってからじっくりとガル シアと戦うようにすると楽にな ります。だから絶対に破壊のル ビーが必要です。

また、タムリンがレベルアッ プをすればするほどあまり回復



魔法を使わないようになるので テントを忘れないように。しっ かり休むことが大切。





でどうしても戦わなくてはいけないのでやっかいだ。一戦受けている。しかもみんな通路の要所要所に待っているのこの階はポスキャラがぞろぞろとアトルシャンたちを待ち するごとにしっかりと体力を回復させておこう

ほうがよっぽどいいぞ。だいたい、

んだろうけどな。おっと、

5月号の126ページで 地球がすっぽりと入ってしまう冷蔵庫を作ってしまった、

いっとくが冷蔵庫を透明にするなどとバカなことをいうなよ。

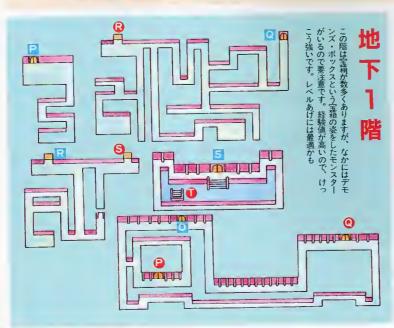
せんな金がどこにある。それから編集部、こんなメチャクチャな内容のハガキに落ちを求めるんじゃない。 (広島県/スレイン=スターシーカー・?歳)☆こいつも相当メチャクチャ

いくら冷やそうとしても逆に温度が上がるだけだ。そんなものを作るより、アニメの「ガンダム」みたいにスペースコロニーを作って移住した

おまえはなにを考えとる。 全蔵庫に覆われて日光が全然当たらんだろうが! どうやって暮らすんだ? まっ14歳の考えはこんなも

L 5 A D

階にあがってMからNに行ってNか でなにもありません。最短コースは から降りてFからMに行き、また2 マップを見れば一目瞭然。 ることができるはずです らのに行きます。これで地下に降り この階はやたらと迷路が複雑なだけ 2階のF





この階で注意しなければならないのが壁から

第4回激ペナ大会

本当は今月号でドド〜ンとトーナメントの発表となるはずだったんだけど、いろいろあって7月号になっちゃった。原因のいろいろは下を読んでみて。

応募総数1353チーム! 激ペナ大会実行委員会騒然

激ペナ大会参加チームのしめ 切りの3月30日が土曜日という こともあって、4月1日の月曜 日に委員会に届いたチームがホ ント、たくさんあった。3月28 日の時点での集計で1000チーム を軽く突破していたから、規定 どおり全員失格にしちゃおうか なって思ったんだけど、委員の なかに「我々だって、しめ切りぎ りぎりになってから仕事をする んだから……」という意見が多 くて、4月1日到着分まで有効 にしようということになった。 でも、いいかげんこんな、大晦 日に年賀状を書くようなことは

やめようよ、ホントの話。

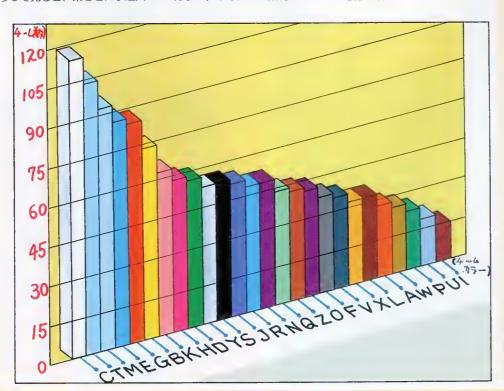
さて、合計1353チームである。 途方もない数字だが、前回の 2019チームをこなしてきた委員 会にしてみれば、当然楽勝/ となるはずだった。しかし、やっぱり世の中そんなにかんたん には生きてゆけない。ゆくてに はゴールデンウィークがピロ、 ピロ〜ンと立ちはだかっていた のだ。5月8日にMファンが発 売されるには、なんと1週間も 早く原稿を印刷屋さんに渡さな くてはならない。加えて、はずの 激ペナボランティアが11人/ 1353ものチームデータを入力す るには心もとない人数だ。しか も、ボランティアのほとんどが 学生なので、学校が始まって忙 しくなってしまったのだ~。わ れながらここまでマヌケだと、 なにか、こう、感慨深いものが ある。人間、逆境に立たされて、 始めて本当の力を発揮するとい うのは本当かな? などとつぶ やいてみたところで、事態はい っこうに好転しないまま原稿を 書いているというしだいだ。じ つは、まだある。編集部にあれ だけあった「激ペナ2」がなぜか 1本もなくなってしまっている

のだ、これには本当にあせった。 なんたって予選大会はおろか決 勝大会すら行えないという事態 になってしまう。

なーんて、いろいろ驚かせるだろう。楽しみに待っているいろ驚かせるだけど、これら前代未聞の事態は収拾へと向かいつつある。データ入力のほうはボランティアの人達の尽力により、なんとか終わった。ROMのほうは委員が自分のROMを持ち寄って、ようやく予選大会が始まった。来月号では間違いなく決勝トーナメントを掲載できるだろう。楽しみに待っていてほしい。

チームカラーによる組合せに注目!

さて、今回から地域格差をなくすためチームカラー別に予選 大会を実施することになった。 下のグラフはチームカラー別に チーム数を集計したものだ。こ うして見ると、県ごとに予選大 会をやっていたころにくらべて 平均的になったとはいいがたい ようだ。そこで、前号決めた選 抜方式をちょっと変えた。つま り、いちばん人気のないチーム カラー、1のチーム数15を1と して、30チームに達したら2、45チームなら3、と決勝大会への出場チーム数を割り当てたのである。結果、決勝大会は77チームで争われることになった。優勝は誰の手に/



ボランティアの 方々本当にごく ろうさまでした

データ入力で尽力いただいたボランティアの方々の激ペナ大会にかける想いを掲載する。彼らあっての激ペナ大会なのだ。感謝!

●1年間の浪人生活を終え、無事 大学に合格しました。浪人中は『激 ペナ2』を研究する暇がなかった ので大会に応募しませんが、デー タ入力ならお手伝いできますので、 わたしてよければご連絡ください。

(長野県/小口朋幸・19歳)
●チームデータ入力ですか。ぜひ、 やらせてください。東京に行って もいいです。やはり、こういう大 会は5回、6回、いや10回、20回 やって価値があるものだと思いま す。春、夏の2回くらいしましょ う。増ページになって値段が高く なっても少々ならいいです。そし て、激ペナ3、4とより完成度の 高い野球ゲームを作ってほしいで す。MSXはまだまだ、がんばる パソコンです。

(愛媛県/渡部和信・?歳) ●なに? Mファンが力を貸して ほしいって。ならばわたしにまか せなさい、なんでもやりましょう。 日頃、お世話になっている恩返し をしなくては! さあ、今すぐ仕 事をやりましょう。よろしく。

(大阪府/山下勉・17歳)

買っちゃった

ほしいん

今回送られて来たチームの一部を紹介しよう。なかなか おもしろいので虫メガネでよく見て笑おう。

1353チームのデータを全部読 んで、印象に残った日チームの -夕を掲載する。詳細は下を

根編集長は監督だそうだ

見てもらうとして、とりあえず 誤解のないようにいっておきた いのだが、ここに掲載されても 決勝大会に出場できるとは限ら ない。勝負は時の運、いくらデ ータに凝っても勝てるわけでは

ないのだ。でも、このおもしろ さはもったいないのでみんなに はテレカをプレゼント。



⑥マップコレク

のマップを書いて送れノア歌を詠む会

人の気持ちになって和歌を詠もう。

毎歴史の散歩道→再現したい史実や歴史SLGでやってほ



皆様、飯島がやっと復活しました。約2 か月におよぶ超スランプよりなんとか脱 出。もう、怖いものはしめ切り以外何も

講師 飯島健男 ないのだ。今月から新たな展開を見せる 第14回 当ゲーム制作講座に、今後とも何とぞお 見知りおきのほどを。よろしくなのだ!

シナリオはキミ のハートで書け!

ヤッホーッ/ 皆様、元気でお過ごしでしたでしょうか。先月はつい体調をくずし、精神、肉体ともズタボロの状態だったため、代打をたてるなどといった生意気なことをして、どうももうしわけありませんでした。いやあ、じつはいろいろあったんだけど、とりあえず、皆様にはご迷惑をおかけしてしまいました。

で、ついでというわけではないのだが、もう1つ皆様にお知らせとおわびをしなくてはならないことがあるのだ。

ほんとうに突然でこんなこと 報告するのは心苦しいのだが、私飯島はライトスタッフをやめました。まだ1本もソフトを発売してない(4月現在では)ので知らない人も多いと思うが、とにかくそういうわけなのです。

もうしわけない、自分で作っておきながら、勝手にやめちゃうなんて……。もちろん、ライトスタッフから発売予定だった作品は、ちゃんとライトスタッ配なく。ほんとうに冒頭から、こんなことでもうしわけない。ひらにひらに、おわびもうしあげます。読者やユーザーの皆様によけいな心配をおかけしてというであれなさい。今後ともどんどんいいゲームを作って、おわびにかえさせてください。

そういうわけで、しめ切りやいろんなことが1度に起こってたいへんだったけど、新たな気持ちで仕事にうちこんでいこうと思うので、さらなる皆様の応援をよろしくお願いしたい。

それでは、現在の私の仕事の

状況を話しつつ、本題に入っていこう。 帰近の状況はというと、まう

最近の状況はというと、もう、ものすごい勢いで仕事をしまくっている。ます、6月中旬に発売予定の「コンピュータRPGの作り方」(マイクロデザイン出版局から発売予定)という本の原稿を、パンドラボックスのデザイナーを総動員して2週間で書き上げ、なんとかクリア。ちなみにこの本は、コンピュータRPGに関してのゲーム・デザイン論を書き連ねた本である。将来、ゲーム・デザイナーをめざしている人は、1度読んでみてね(と宣伝)。

さて、この調子でいくと、我がパンドラボックスは、単純に本ばっかりを書いているとしたら、1年間に24冊も出せる計算になる。なんて感心してしまうが、そんなにネタがあるのかどうか疑問でもある。

で、単行本の原稿が終わったら、お次はいよいよ新作のシナリオである。こいつが、すごい。ちょっと自画自賛でお恥ずかしいが、スランプから立ち直った勢いで1日に12時間ぐらい机にかじりついて、400字づめの原稿用紙約50枚を一気に仕上げ、その後、家に帰ってフロに入り、新作の参考になりそうな映画を4時間ぐらいかけて見る。そんで最後にグーッスリと死んだように眠る。目覚めれば、ふたたび

会社に行って仕事をする……と いったような毎日である。

いやあ、ようやく仕事をして いるのが楽しくなってきた。い まは、日曜でも休むのが惜しい。 少しでも多くの時間、シナリオ を書いていたい。このぶんだと、 新作のシナリオも3か月で書き 上げてしまうことになりそうだ。 こんな短い期間で書いたシナリ オなんて、おもしろくないと思 う人もいるかもしれないね。と ころが、とんでもないぞ。シナ リオはかけた時間では決まらな い。1年かけたとか、2年かけ たとか、時間さえかければいい ってもんじゃないよ。だったら、 誰でも書けてしまうことになる。 そう思わない?

よく「構想〇年/」なんて大きく宣伝している映画があるだろ。あれって、実際に見たらほんとうにおもしろいだろうか。そんなものに限って、あれもこれも的な散漫な印象で、期待ハズレだったりする。そう、かけた時間ではない。ハートだ/ハートがこもってさえいれば、かけた時間なんで確かにそう思うのである。「ブライ」を書いているとき、書きながらノリまくって、信じられない速度で仕上げた部分もある。

そんで、いま書いているやつ の話にもどすと、こいつはもう 最初から最後までノリっぱなし。





今月から、投稿してくださった方の作品名と名前を応募要項のページの最後に紹介することになった。そこで、とくに企画書としてまとまったものではなく、アイデアの光っ た作品をビックアップして紹介しようと思う。今回は福島県郡山市の稲川千鶴くん?歳の「スライムライム」。スライムが画面にいるいろんなキャラをおそって仲間のスライム にしてしまうというアクションゲーム。とにかく仲間を増やしてどんどん進むだけ、というのだが、クッキーの缶によく入ってくるブチブチニとエアキューブを、Iつずつつぶ



自分でも信じられないくらい、 おもしろいようにシナリオが進 んでいく。もう、システムだっ て、すんごい案がドカドカ思い ついちゃう。敵との戦闘方法や 移動画面のMAP表示など、こ れまでにないシステムなのだ。 自分がいままで作ってきたゲー ムのなかで、いちばん感動でき る内容になっている。まあ、プ 口としてはまえの仕事よりいい 仕事をするのは、あたりまえだ からあまり自慢していうつもり はないけど、期待してほしいぞ。 まだ、どこから発売されるのか、 パソコンでなのかゲーム機なの かは、残念ながら発表できない。 というよりはっきり決まってい ないので、お知らせできないの だけど、この調子でいけば、発 売は来年の3月ごろかな。その ころ発売される飯島のゲームは、 ちょっと期待していてほしい。

ちなみに、どんなゲームかをちょっぴり紹介してしまおう。一言でいうと、飯島流RPGだな。あの『抜忍伝説』、『ラスト・ハルマゲドン』、『ブライ』につづく新境地RPGといったところだ。

さらに、その次もすごいのだ。 そしてその次も次も次も……。 なんだか、2か月の間ドンヨリ していたら、いきなり走り出し ちゃったんだよね。

ここで断言しておこう。私は パンドラボックスを絶対やめないし(あたりまえだが)、ゲーム をこれからも、どんどん心をこめて作っていこう。ひとクセも ふたクセもある、飯島流の突然 変異のゲームたちを作ってみせよう。だから、みんなもがんばれ。そして、みんなでいっしょにゲーム業界を熱くしていこうではないか/

と、何だかこれで終わってし まいそうな文章になってしまっ たな。今月は、何だかいろいろ いいたくて熱くなっていたら、 わけがわからなくなってしまっ たぞ。

そうだ/ 大事なことを忘れていた。みんなにいつもシナリオを送ってくれ、といっていたよね。そして、おもしろいものがあったら、真剣にゲーム化を考えようということも。そうなんですよ。何だか実際にゲーム化が実現しそうな気配なんですよ。最初はわけもわからず、と

り、まだまだかんたんに出るぞ、 とはいえない状況だ。もちろん プログラマのスケジュールの問 題もある。なんたって飛び入り の仕事だからね。

そういったもろもろの状況を ふまえて、もしほんとうにゲームになったとしても、早くて今年の年末ぐらい。実際にどういった形で進行していくかは、状況が変わりしだいこのコーナーで追跡していこうと思う。私もできるかぎり応援したいし、面

しな。それより、もう一歩進んで、その人がのぞむソフトハウスに作ってもらうというようなことも考えられんでもないしな。 まあ、これはソフトハウスによって事情は異なるだろうけどね。

とにかく、ますこの講座の夢の第一歩は実現しそうだ。だから、今後も当講座あてにどしどしシナリオを送ってくれ。

とはいっても、すでにたくさん送られてきているので、次から紹介するものは、もっと辛口で批評しようと思う。だから、送ってくるほうもがんばって書くのだぞ。

来月は、いままでにたまった シナリオを一気に紹介しようか と思う。そこからまた新しいゲ ーム化の話が出てくるかもしれ ないぞ。いや、出てきてもおか しくないレベルのシナリオもあ る。プロがよくおちいる売らん とするシナリオにくらべて、心 のこもったいいシナリオたちだ ったぞ。

こうして、また思うことは、 シナリオはハートで作るという ことだ。今回のいいたかったこ とはこれにつきる。

少々雑然としてしまったが、こういうことである。これからもみんなの、私をギャーッといわせる、ドッカーンとしたシナリオを待っているぞ。それに心がこもっていれば、かならずこちらにも伝わってくるものだからな。



にかく始めてみようということでスタートしたこの講座。ところが、送られてくるシナリオは、思っていた以上にレベルが高くて、ほんとうにゲームにしてもよさそうなものがいくつかあったわけ。

そのなかの1本の「サイボーグ・ベースボール〜機械を組み入れた人間たち〜」が、まじめにゲーム化を検討されていると、コンパイルの「ディスクステーション」のなかで、やろうかということ。もちろん、まだ企・実に市販されるとなると、グラフィックや音楽に始まってシステムやらなんだかんだと検討することはいっぱい出てくる。つま

倒をみようではないか。何はと もあれ、よかったな稲垣健くん。 自分の作品が、プロの目にとま ったのだぞ。

どうだ、冗談ぬきでみんなの作ったシナリオはゲームになる可能性があるのだぞ。これからも、よい作品があれば市販の道を考えたいし、要望があればパンドラボックスで作ってもよい

次回の お 題 これって、全然次回のお題の役目をはたしたことがないな。いっそのこと、なくしてしまおうか。それともほんとうに飯島が次回のお題を守るかどうか、予想クイズでもやるか。ま、とりあえず来月は、みんなのシナリオの紹介だから、絶対に守るぞ。安心してくれ。しかし、ゲーム・デザイナーの七つ道具を紹介する話はどうなったのだろう。自分でも無責任な話とは思うが、ゆるせよ。





なるべくたくさんの作品を採用し、写真もどっちゃり掲載することにしたら本文がきびしくなってしまった。ま、 打ちこんで楽しんでください。

規定部門 お題は「ニュース」

ふらっとまあしゅクン(MS)の自信作。N EWSはN-E-W-S(北一東一西一南)ということで、トクマショテンを中心に、高層 ビル、東京タワーと景色もリアル。



北東西南* ■神奈川県・ふらっとまあしゅ

1 COLOR1, 15, 15: SCREEN5: SETPAG EØ,1:CLS:OPEN"GRP:"AS#1:LINE(Ø,5Ø)-(255,5Ø):PAINT(1,1),7,1 :LINE(0,35)-(191,49),12,BF:FO RI=ØT015:P=1-P:LINE(191,35+I) -(255,35+I),4+P:NEXT:FORI=130 TO185:R=RND(1) *10+1:LINE(1,50)-(I+5,5+R),15,BF:I=I+RND(1)*8+3:NEXT LINE(5,50)-(10,3):LINE-(15, 50):PAINT(10,10),6,1:FORI=0TO 255:R=RND(1)*10:LINE(I,50)-(I +RND(1)*15,45-R),14+RND(1)*2, BF: I = I + RND(1) * 4: NEXT: LINE(100 ,47) - (230,50),11,BF:GOSUB6 SETPAGEØ, Ø: GOSUB5: FORI = 64TO 127:GOSUB4:NEXT:GOSUB5:FORI=1 27TOØSTEP-1:GOSUB4:NEXT:GOSUB 5:FORI=ØTO191:GOSUB4:NEXT:GOS UB5:FORI = 0TO1: I = - STRIG (0): NEX T:CLS:H=Ø:GOTO3 COPY(I,0)-(I+64,80),1TO(100 ,50),0:RETURN PSET(82+32*H,150):PRINT#1,M ID\$("NEWS",1+H,1):H=H+1:RETUR N FORI = ØTO3: PSET (10+64*I,1):P RINT#1,MID\$("C しき たひ かべしみ な み",1+5*I,5):NEXT:RETURN

やはり湾岸関係のもの圧倒的に多し。DX 1 4クン(MS X)の作品は、実行後(25秒ほどして)クウェートの国旗が表示されるので、スペースキーを押すと右からイラクの国旗におおわれてしまう、というわかりやすいコンセプト。国旗がきれいです。しかし、いろいろ

な国の国旗を順番に見 ていくと、明らかにい くつかのパターンがあ っておもしろい。日本 はシンプル。



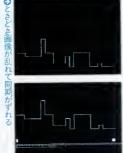
○国旗がぬりかえられてしまう 今はもとにもどったけど

イラクがクウェートを占領しました!*

■岩手県・DX14

- 10 COLOR, 1, 14: SCREENS
- 20 SETPAGE1, 0:CLS
- 30 LINE(Ø,Ø)-(256,7Ø),8,BF
- 40 LINE-(0,140),15,BF
- 50 FORP=1TO3
- 60 FORI=.315T05.339STEP1.256
- 70 FORL=I-.3TOI+.3STEP.03
- 80 CIRCLE (P*64,106),20,12,L-.
- 05,-L:NEXTL,I,P 90 SETPAGE0,1:CLS
- 100 LINE(0,0)-(256,70),12,BF
- 110 LINE-(0,140),15,BF
- 120 LINE-(256,212),8,BF
- 130 LINE(0.0)-(80,70),1
- 140 LINE-(80,140),1
- 150 LINE-(0,212),1
- 160 PAINT(1,4),1
- 170 SETPAGE1
- 180 IFNOTSTRIG(0)THEN180
- 190 FORI=0TO256STEP4
- 200 COPY(0,0)-(256,212),0TO(2
- 56-I,Ø),1 210 NEXT
- 220 GOT0220

今回からゼッポチコハーポMACK竹中と 昇格した作者の実力が十二分に発揮された力 作。バクダッドの対空砲火を完全シミュレートしたうえに、ときどき画像が乱れるという 演出付き。メッセージもだめおししています。 こうじょうずだと、何もいうことはないなあ。



戦争の結果としてアメリカが№1ということになっちゃったんだけど、でもほかに世界で戦争をやって現在40か所ぐらいあるのだ。40分の1の平和が訪れただけともいえる。

心にのこるあの映像*

■東京都・ゼッポチコハーポMACK竹中

10 COLOR15,1,1:SCREEN5:OPEN"G RP: "AS#1:SETPAGE1,1:CLS:PSET(0,80):PRINT#1,"くうはゃくかいついく、ハ クッタットッからのえいそいうていす":SETPAGE1, Ø:ONSTOPGOSUB60:STOPON CLS: DRAW"BMØ, 150R20D10R40U 50R10D40R20D30R30U20R10D30R10 U40R40D40R20U10R10D10R30" 30 FORR=1TO6:READA,B,C,D,E,F: FORI=2TO60:PSET(A,C),IMOD13:P SET(B,D), IMOD13:A=A+E:B=B-E:C =C-F:D=D-F:NEXT:NEXT:ONINTERV AL=15@GOSUB5@:INTERVALON 40 FORI=2T013:COLOR=(I,7,7,7) :COLOR=(I-1,0,0,0):COLOR=(I+1 ,Ø,Ø,Ø):NEXT:SETPAGEØ:GOTO4Ø 50 FORI=ØTORND(1)*5:FORT=ØTO2 55STEP10:VDP(24)=T:NEXT:NEXT: RETURN 60 SCREEN1:PRINT"とちゅう、えいそ[®]うか[®] みた[™]れましたことを、ふかくおわひ[™]いたします。 70 DATA 25,25,150,110,.5,3,60 ,28,110,155,1.5,5,60,28,110,1 55,1,5,1 80 DATA 80,28,110,145,2,2,150 ,150,150,155,.8,3,180,180,140 ,145,.2,1

ペンネームがすげーフセインJr. クン(M)。 RUNするとフセインの顔が表示され、スペースキーを押すと顔に赤い傷が付けられていくという、なんとも直接的な作品。あはあはあはとキーを押し続けると、ちょっとスプラッターな気分になっちゃう。いやはや。



らないところがまた味わいというもの?

フセインの最後 ■静岡県・フセインJr.

10 COLOR 14,1,1:SCREEN3:COLOR = (2,7,6,5)
20 CIRCLE(128,100),90,14,1.76
,.32,1.5
30 DRAW"G3ØR6ØH3ØG3ØR1ØG2ØR8Ø
H20":PAINT(128,119),2,14:PSET
(118,14),14:DRAW"U2ØR2ØF6ØD2Ø
L2ØH6Ø":PAINT(120,12),12,14:P

(118,14),14:DRAW"U20R20F60D20 L20H60":PAINT(120,12),12:14:P SET(90,84),14:DRAW"E5R20F5G5L 20H5":PAINT(100,84),15:14:PSE T(136,84),14:DRAW"E5R20F5G5L2 0H5":PAINT(140,84),15:14:PAIN T(128,94),2:14

40 CIRCLE(120,84),5,1:PAINT(1 20,84),1,1:CIRCLE(156,84),5,1

:PAINT(156,90),1,1 50 IFINKEY\$=" "THEN60ELSE50 60 X=RND(1)*120+70:Y=RND(1)*1 50+30:X1=RND(1)*120+70:Y1=RND (1)*150+30:LINE(X,Y)-(X1,Y1),

8:GOTO50

今回は規定部門の充実ぶりがすごい。右ペ ージにまではみ出してしまった。さて、白岩 クン(M)の作品は、ニュースでうまく映像が 切り換わらなくて、キャスターが冷汗を流す、 というモノ。最初に作ったときはいろいろし かけがあったそうなんだけど、全部カットし てシンプルにまとめたのがよかったですな。 Simple is best.



いがでかい

う一* ■鳥取県・白岩裕幸

SCREENS: PAINT(0,0),5:LINE(0 , 170) - (255, 211), 14, BF: CIRCLE(180,170),80,14,,,1.6:PAINT(18 0,150),2,14:CIRCLE(180,70),30 1:LINE(150,75)-(195,55),1:LI NE~(210,75),1:PAINT(160,60),1 ,1:PAINT(170,80),11,1 FORI = ØTO6ØØØ: NEXT: FORI = 1TO1 6:CIRCLE(200,65+I),I/4,4:NEXT GOTO3

千葉クン(M)の作品は、題名どおりの画面 です。よく見ると北海道がやたら小さくて国 後・択捉あたりがでっかい。日本が赤いのに 納得してしまうのもなぜだろうか。やはり日 の丸の国旗が白地に赤いからでしょう。

さて、このくらい規定部門が充実すると、 お題の出しがいもあってよいですな。



わらぐ模様から

天気予報・気圧配置 * ■奈良県・千葉まさのり

SCREEN5: COLOR15,1,1: KEYOFF: PAINT(0,0),8:PSET(125,25),5:D RAW"D37E6F6U20R5H18":PSET(125 ,70),5:DRAW"D20R20H20":PSET(1 25,93),5:DRAW"D2@G15L35D15R25 D20E15R20E8U32H15L3":PSET(75, 150),5:DRAW"D12R19U12L19":PSE T(70,128),5:DRAW"D38L20U38R20 PSET(120,0),5:DRAW"G65D50L3 0U45L25":PAINT(250,200),5:PSE T(120,0),2:DRAW"G65D50L30U45L 25":PAINT(10,10),2:FORI=10TO2 35STEP45:CIRCLE(5,5),1,14,,,. 4: CIRCLE(250, 206), I, 14,,,.5:N EXT:GOTO2

夜空に雨のウルトラマンが踊る 自由部門

激しく季節はずれながらも美しいので採用 となったDX 1 4クンの2作目。サンタクロ 一スが配達を終え、飛び去っていくようす。 ちょうど月の中に入ると、トナカイとそりや サンタの姿がはっきり見えるという憎い演出。



Silent Eve* ■岩手県·DX14

10 COLOR, 4, 1: SCREEN 5, 2: COLOR= (4,0,0,1):FORA=ØTO1:W\$="":REA DES:FORD=ØTO31:WS=WS+CHRS(VAL ("&h"+MID\$(E\$,D*2+1,2))):NEXT :SPRITE\$(A)=W\$:NEXT 20 FORI=1TO50:LINE(I*5,RND(1) *10+195)-(I*5+4,212),1,BF:PSE T(I*5,RND(1)*140+9),10:NEXT CIRCLE(50,50),20,10:PAINT(50,50),10:X=240:Y=150 40 FORF=0TO270:FORN=0TO1:PUTS PRITEN, (X+N*16,Y),1,N:NEXT:X= X-1:Y=Y-.5:NEXT GOTO50: DATA 04081430D0F136 383F3F3F3F305090480000000007F8 00000F0F8F8F030519048,02070F0 7FF070F0F0F1F3F3F3F3F8C7F003C 7EFFFFFFFFFEFCF8FEFEFEØCFF

おなじみ、COLOR文の切り換えによる 作品。コンピュータ学院クン(MSX)は雨に 応用してみた。プログラムの長さも短いし環 境ビジュアルとしても上質です。



雨の降る夜* ■島根県・コンピュータ学院

10 COLOR15,0,0:SCREEN5:C=2 20 FORT=3T0255

30 Q=RND(-TIME) *5+1:FORP=1T02 11STEPQ

40 C=C+1:IFC>14THENC=2 LINE(I,P)-(I,P+Q),C

60 NEXT: NEXT

70 FORI=2T015:COLOR=(I,2,6,7) :COLOR = (I-1,0,0,0):NEXT:GOTO7

ウルトラマンのカラータイマーが点滅する。 超シンプルな作品。後藤クン(M)は最小の労 働で最大の効果を得た、といったところでし ょうか。ウルトラマンの顔がイカス。



◆手抜きにもほどがある、と怒

ウルトラマン
 ■神奈川県・後藤敬二

COLOR1, 15, 15: SCREEN2: CIRCLE (128,90),60,,,,1.6:LINE(128,9 Ø)-(128,10):CIRCLE(113,70),15 ,8,,,3:PAINT(113,70),8:CIRCLE (143,70),15,8,,,3:PAINT(143,7 0),8 FORI=8T010:CIRCLE(128,180),

10, I: PAINT(128, 180), I: NEXT: PL AY"V1506T255AC":GOT02

はっはっは、これは傑作だ。秋田クン(MS) の作品は、画面に表示されるまでちょっと時 間がかかるけど、人形がカクカク痙攣踊りを するのだ。頭が落ちそうなのもよい。



激しくカクカク踊ってくれる。いやー、◆のこの4枚の写真から想像される以上に

踊る人形**■青森県・清志郎

10 COLOR7, 15: SCREEN5: J=ATN(1) *4/180:FORI=1TO6:READH(I),T(I),R(I):NEXT:R(0)=270:R=RND(-T IME):DATA7,,270,7,180,,9,30,, 9,-30,180,9,150,90,9,-150,90 20 FORP=1TO3:SETPAGE, P:CLS:FO RL=ØTO23:X(Ø)=(LMOD6)*42+21:Y (0) = INT(L/6) * 50 + 2530 FORI = 0TO6: R(I) = R(I) + RND(1) *41-20:NEXT:GOSUB60:NEXTL,P 40 A=0:B=23:C=1:D=3:Z=1 50 FORP=CTODSTEPZ:FORL=ATOBST EPZ:COPY((LMOD6)*42,INT(L/6)* 50)-STEP(41,49),PTO(100,100), Ø:NEXTL,P:SWAPA,B:SWAPC,D:Z=-7:G0T050 60 FORI=1TO6:X(I)=X(0)+COS((R (0)+T(1)+T(1)+(1)+(1)+T(1)+T(1)IN((R(Ø)+T(I))*J)*H(I):NEXT:F ORI=1TO5STEP2:LINE(X(I),Y(I)) -(X(I+1),Y(I+1)):NEXT 70 FORI=3TO6:GOSUB80:LINE(X(I),Y(I))-(X,Y):NEXT:I=1:GOSUB8 Ø:CIRCLE(X,Y),3:RETURN X=X(I)+COS(R(I)*J)*(5-(I)*4)*5):Y=Y(I)+SIN((R(I))*J)*(5-(I>4)*5):RETURN



こんな人がいる、 てしまう人もいる、 かけでタオルを腰にひっかけた教師などなど、 いいかげんなサンパの団体が通りかかる、すっかり二日昨日 (4月5日)は花見で井の頭公園に行ったのである。 身近な人の肖像を鋭く描いてください。 一日酔いで頭が痛いざんす。そる。金曜日の夜ということで、 もちろん、テレビや雑誌等で有名な人たちも可。塾長は内心す。そこでだね、8月号のお題は「こんな人がいる」といることで、阿鼻叫喚(あびきょうかん)渦巻く、ここは天国?

テレビや雑誌等で有名な人たちも可。敷長は内田裕也をリクエストします。だね、8月号のお題は「こんな人がいる」という実態レポート集とします。

塾長は内田裕也をリクエストします。

それとも地獄?

とします。たばこをやめない姉、歩き出した赤ちゃ突然知らない奴が乱入する、電話ボックスの前で寝

しめ切りは5月31日

第21回 ■ ■ ■ ■ ■ ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ!

記憶のラビリンス

『ソーサリアン』 ソーサリアンシステムを語る



全面横スクロールにア然ボー然!!

「ソーサリアン」である。 今度 MSX版が出ることになったの で、ここらでひとつ「ソーサリア ン」の魅力、というか、どこがお いしかったのか、なんてことを つらつらと書いてみたい。

このゲームが発売されたのは、1987年の年末。プログラマの木屋さんは、確か同じ年の頭にはもう全画面の横スクロールゲームを念頭にプログラムの開発にとりかかっていたはずだ。「ロマンシア」の攻略記事の取材にファルコムに行ったときに「内緒ですよ」といいながら4人のキャラが蛇のようにうねうねと進んで行く画面を見せられた。「すごいでしょ」という言葉も必要

CORCERUTA A

●さん然と輝くMSX版のSORCERIANの文字/

もないくらい「すごーい/」を連発しながら画面を見ていたのを思い出す。これって「ロマンシア」のドラゴンが元になっているんだと思う。そして、いよいよ年末になって、見事売れまくってファルコム伝説をより堅いものにしたわけである。おめでとう/

「ソーサリアン」の魅力とは何か? システムがいい。魔法が月火水木金土日の7つの要素をかけ合わせて作れるところなんて目が嵌みそうだった。ひとつの剣にいろんな魔法をかけてもらって、自分だけのオリジナル魔法、みたいなところがあってよかった。それから職業という

のも面白い。冒険に出る キャラ以外を80種類の職業から選んで1年間仕事をさせたりできる。お金も儲かるし、経験値かせぎもできて一挙両得。でも音通は冒険に出たほうが成長は速い。でもこんな遊びができるのも、「ソーサリアン」の大きな魅 力である。

だが、やはりシナリオの面白 さにはかなわないのではないか と思う。このゲームのジャンル は何かと問われればRPGとい うのが正解だが、実際はそう簡 単ではない。確かにシステム部 分は本格的RPGなのであるが、 シナリオはアドベンチャーゲー ム的な謎解きがメインになって いるし、戦闘はアクションの要 素大である。この3つが見事に ないまぜになった面白さが「ソ ーサリアン」の魅力なのである が、やはり中でも一番ウェイト が大きいのが大量の、そして選 りすぐられたシナリオである、 と思うのだ。

なにせ最初のシステムといっしょに入っていた、要するにオリジナルのシナリオは15本。レベル1から5までがそれぞれ3枚のディスクに収められていて、これにシステムが1枚、となんだかただのゲームじゃない、遊びの道具というかおもちゃ箱をそのままプレゼントされたような気分になったものである。

3枚のディスクに収められたシナリオはどの順番でプレイしてもよかった。ディスク1のレベル1から5までをプレイしてディスク2に行ってもいいし、レベル1だけをディスク1からディスク3までをプレイしてからレベル2に行ってもいい。確かこれに関しては「『どの順番でやりなさい』などというのは大嫌いなんだ」というようなことを木屋さんがいっていたように思う。

とにかく、木屋さんというのは縛られるのや、決めつけられるのや権威的になるのが大嫌いな人であるらしい。「ドラゴンスレイヤー」や「ザナドゥ」を生み出したのも、「ウィザードリィ」や「ウルティマ」などの「面倒くさい」RPGに対してのアンチであったはずで、感覚で操作できてテキパキゲームが進んでいく、というのが「ドラスレ」シリーズに共通した特徴だった。

ま、そんなこんなでシナリオ がしめて59本、駆け足で紹介し ていこう。

『ソーサリアン』名場面集なわけである



『消えた王様の杖』

ほとんどの人が最初にプレイする であろうシナリオ。とはいえ結構 複雑なのである。



『アマゾンの剣』

空にそびえ立つお城が何だか不思議な雰囲気をかもし出している。 追加シナリオVol. 1 の売りだ。



『天の神々たち』

素直で何もひねりがないのに、面 白くて後で思い出してもいい気持 ちになれる珠玉のシナリオ。



『壱、武田信玄の章

『がんばれゴエモン』ではない。ソ ーサリアンたちの姿を見たら、み んなびっくりしただろうな。



『メデューサの首』

女剣士が味方についてくれる。最 後の首だけが飛んでくるシーンが 刺激的なのであった。



『心を失った姫君』

妙なモンスターが出現したりして 結構印象に残っているシナリオで ある。アクションが決め手である。



『不老長寿の水』

マップ全面が生き物の内部のよう になっている不気味なシナリオ。 難易度もかなり高いのである。



『雇王ギルバレスの洞窟

もう凶悪としかいいようのないシ ナリオ。目は腫れて、指は痛み、 背中は曲がってしまうのである。

一番好きなシナリオは『天の神々たち』だ!

最初に出たのが15本のシナリ オで、これは今度のMSX版で も最初に出ることになっている。 今月紹介している「消えた王様 の杖」に始まって「不老長寿の 水」まで。なかでも面白かったの は「天の神々たち」だ。これは結 構難しいのが揃っていたシナリ オの中で、超簡単で、何も考え なくてもぐんぐん進んでしまう、 それでいてプレイするのが楽し くてしょうがない、という作品 だった。とにかくお話がかわい いのである。それから音楽もよ かった。神々が怒りまくってい るというので、天界に行って真 相を究明しようというのが、こ のシナリオなんだけど、「ジャッ クと豆の木』よろしく赤い種を 植えて天に登るところや、竪琴 を奏でる少女、などなど楽しい 仕掛けがわんさとちりばめられ ている。このシナリオをプレイ したときは、ゲームって難しく なくても十分成り立つんだなっ

て感じいったものである。

その他では「メデューサの首」なんかも面白かった。「天の神々たち」もそうだったけど、これも 3人でスタートして途中でゲームの登場人物を仲間にするという設定だった。こういうのってなんだか、ゲームの中に入り込めやすいのかな。

「紅玉の謎」や「呪われたクイーンマリー号」、それから「氷の洞窟」なんかも泣いたけど結構いけた。そう、「ロマンシア」なんていう凶悪なゲームのパロディもあった。これは職業が決まっていたりして、なかなか凶悪であった。

さて、追加シナリオはファルコムからは3集、計15本のシナリオが出ている。Vol.1では「アマゾンの剣」にとどめをさす。マップ自体の大きさは変わらないんだろうけど、空間的な広がりがよかった。なんだか、エッシャーの描いた絵のような雰囲

気でマップが立体的だったのもすごく印象的だった。舞台が女だけの王国というのもよかったりして。MSX版で追加シナリオがどこまで売り出されるかは不明だが、ファルコムで出した3つのシナリオ集までは最低でも出してほしい。

お次は「戦国ソーサリアン」。 なんと金髪や緑髪のソーサリア ンたちが戦国時代の日本にきて しまうのだ。こりゃまいった。 武田信玄から徳川家康まで5人 の武将がテーマになっている。 このシナリオ集はなぜだかひと つもプレイしていない。 なんか ゲームを作っていて、プレイす る暇がなかったような気がする が、わからない。次のVol.3 「ピラミッドソーサリアン」はプ レイしているのにね。この「ピラ ミッドソーサリアン」、凶悪とい う言葉がぴったりするシナリオ 集だった。特に最後の「魔王ギル バレスの迷宮」なんかひどくて、 ようやくシナリオを解いて最後 のデカキャラだー/ とかいい ながら戦闘にはいるとすぐ死ぬ、 というパターンでこれには泣か された。というよりも怒りさえ 覚えたものである。

残りはプラザー工業から7集、計19本のシナリオ集が出ている。これにメガドライブ版の10本を加えて69本。もうすぐPCエンジン版も出る。

これらのうちMSX版に何本移植されるかは不明だが、とにかくMSXユーザーは広大な未開の大地を手にいれたようなものである。当分「ソーサリアン」で楽しめるのである。そうそう、「ミニミニソーサリアン」なんかが入っている「ソーサリアン」をもから、これは楽しいので、ぜひともMSX版でも出してほしいと思う。8月はMSXのお祭りにしたいと思うしだいである/よろしく/

ディスクマガジン・ファン

最近の発売予定表を見るとコ ンパイルのソフトと後はエッチも の、ということがしばしば。MS Xユーザーにとっては、コンパイ ルは神様といっても過言ではない。 さて、今月の神様は……?

なんのかんのといって、やっ ぱり世のなかの新作ゲームが少 なくなってしまったのは、DS にとっても痛いところである。 なんといっても先取りゲームの 対象が減ってしまったことだ。 結局、ソフトを出しているのが コンパイルしかないとすれば、 先取りもコンパイルになってし まう。それはそれで悪いことで はないんだけど、なんだか寂し いね。でも、そういいつつも逆 に、コンパイルのパワーには改 めて驚かされてしまう。

さて、いいわけでもうしわけ



●春は遠くなり、初夏を感じる頃となりましたね

ないけど、今月はゴールデンウ ィークのために、やたらに原稿 を書く時期が早い。そのため、 DSの情報もどうしても未確定 な部分が多く、全体にこざっぱ りしてしてしまった。

そういっていても仕方ないの で、今月の紹介を始めよう。ま ず、先月にひきつづき人気のカ ーバンクルが主人公の「カーバ ンクルワンダランド」。 ほのぼ のとしたふんいきをもったアク ションゲームである。むかしゲ ームセンターではやったコナミ の「プーヤン」を思い起こさせる ゲームである。

> つぎは「ルーンマスタ -三国英傑伝』の遊べる もの。今月の 106ページ でも紹介しているけど、 まえにDSであった「ル ーンマスター」の三国志 バージョン。例の英雄や ら武将が登場して、サイ コロの目に命をかけてつ

● 圖×2 ♪ W532/2+1,940円・発売中(毎月8日発売) ●コンパイル

き進むタイプのゲームだ。シミ ュレーション・アレルギーの人 にも楽しめるところがミソだ。 さらに、ちょっとエッチなパズ ルも入る。これも、おもしろそ うである。

ほかに、カーバンクルの表紙 の撮影中の風景や、編集部のよ うすをビデオからデジタイズし たものも入る。これはあんまり

見なくてよろしい。はずかしい からね。

それと、忘れてはならないの が、「ノーザンクォーターズ」と いう連載RPG。前回よりマッ プもグラフィックも2倍になっ ているというから、おおいに期 待していい。前号を買わなかっ た人も遊べるので、ぜひ楽しん でほしい。

オリジナルゲーム

カーバンクルワンダランド®

森の大きな木の下にやってきた カーバンクル。まず落ちてくる リンゴを集めなくてはならない。 だけど毒きのこがジャマをする。 それがすんだらリンゴを鳥さん に渡さなくては……とストーリ ーつきのアクションゲーム。







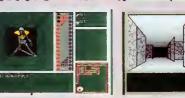
ノーザンクォーターズ~第1話後編~P

コンパイル

DSならではの連載RPG。前 号で主人公のマーフィーと、途 中で知り合ったハスリンは、強 力な怪物に襲われて大ピンチ。 今回は、そのつづき。ハスリン の大ポケが、またまた事件を引 き起こさないといいのだが……







ルーンマスター三国英傑伝 の

サイコロを使ったすごろくゲー ムにコンパイルらしい味つけを したゲームだ。登場人物が三国 志の英雄たちで、武将の引き抜 きもあるなんておもしろい。そ れに吹雪や疫病まであるという やるまえから興味がわいてくる





コンパイニ

ちょっとえっち/なコーナー 絵あわせパズル®

15パズルのやり方と同じ方法で、60のパーツを移動させながら絵を完成させる。クルクルと努力すれば、実写のちょっとエッチな女の子がニッコリほほえんでくれる。そのためには努力と根性と忍耐が必要である。







BRIDGE®

たてのパイプを移動しようとする王を、まんなかにある緑のなかつぎのパイプを移動させて、連結するたてのパイプを変えていく。そして黄色のダイヤをすべて集めればクリア。面が進めばしだいに条件がきびしくなる。







2DD

ピンクソックス5

いつもちょっぴり我々をじらすように発売日がずれる「ピンクソックス」だが、今回もほんのすこしずれちゃったかな。といっても、この本が出ている時点ではすでに発売になっているので関係ないけどね。

で、今回は先月で紹介できなかったものについてふれてみたいと思う。まず、連載AVGの「誰か・・・」。なかなかじらして進まないこのゲームは、どこか昼のメロドラマを思わせて、次が早く見たくなってしまう。う~ん気になるぞ。そして「恋のトライアスロン」はカードをそろえるだけの、ルールはいたって



○し も 舌発な 3 人娘なん「す /

かんたんゲーム。だが、なかなかそろうのに時間がかかる。ああでもない、こうでもないと集めているうちに、登場する女の子のバックストーリーが語られて、なかなか趣向の新しさを感じさせる。と以上、初夏の風を受けた美少女は、どこかいつもよりエッチだったのである。

誰か…P

SFエロスアドベンチャー

まいが風呂場で自殺しようとした。 そこに、私ことミハルがとおりが かり一命をとりとめたのだが、な ぜ彼女はそんなことをしたのだろ う。えぐい男ガルシコフが彼女に 何かしたのだろうか。と考えつつ も、自分の男としての体にいつ戻 れるのか。今回も謎を残して……。







恋の平均台

今回は趣向を変えて、さやかの部屋でアイコンを使っておしゃべりしようというもの。アイコンで「これは?」と聞くと、「そこはくすぐったい」なんて答える。 まあ、そういうわけで、適当にさやかと遊んでしまえるというわけ。 まったくウェンディさんたら♡ね。







アダルティックタイム **恋のトライアスロン**®

女の子の絵1枚と、その女の子に関するアイテムの絵が3枚で1組のカードを集めるゲーム。集め終わるとカードの子の♡場面が見られる。女の子は9人、カードの合計は36枚。すごろく式に進んで、止まった場所のカードをもらう。持ち札は4枚まで。交換して進む







人気ゲームの移植の事情を紹介/

またかいる?

今月のお題

悲しい知らせ…。 でもめげないの!

移植希望ゲーム BEST

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	111
2	3	大戦略 11.30	システムソフト	Р	64
3	2	ダイナソア	日本ファルコム	Р	63
4	4	シムシティ	イマジニア	Р	52
5	6	ファイナルファイト	カプコン	Α	50
5	8	ドラゴンクエスト■	エニックス	G	45
7	5	ブライ下巻	リバーヒルソフト	Р	44
8	6	ポピュラス	イマジニア	Р	39
9	9	天地を喰らう	カプコン	Α	35
10	10	信長の野望・武将風雲録	光栄	Р	24
11	12	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	G	23
12	18	ドラゴンクエスト ™	エニックス	G	55
13	13	グラディウスⅡ	コナミ	Α	20
14	—	パロディウスだ!	コナミ	Α	18
15	15	A.■.A列車で行こう	アートディンク	Р	17
16	—	天と地と	コナミ	Р	16
17		アルシャーク	ライトスタッフ	Р	14
17	11	ソーサリアン	日本ファルコム	Р	14
19	-	ルーンワース2	T&Eソフト	Р	13
19	-	ロードモナーク	日本ファルコム	Р	13

■4月号アンケートハガキ1000通より集計 * Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

000000

今月のチャートを見ると実に心が痛むのである。これはこのページの次段以降を見ていただければわかっていただけると思うが。とにかく、先月の接戦状態とはうって変わって、「サイレントメビウス」がダントツのトップで111票なのである。

ま、これについては後で書く ことにしよう。お次は先月の3 位からまたしてもアップした 「大戦略III'90」である。う一む、 これはすごいなー。でも「サイレ ントメビウス」とは違ってこっちはプログラム本体の規模が問題になってくるな。32ビットの98でも重たいんだもんね。

中ぐらいのところはあまり変化はない。このへんはこのページの常連という感じである。「信長の野望」と「ソーサリアン」がそれぞれ移植版の発売が見えたので、もうここには書かなくてもいいのに/っていってるのがわからないのでしょうか?

新入りも多くなっている。「ロードモナーク」と「ルーンワース 2」である。さすが老舗である。 とにかく新作が出ると必ずここ に顔を出すようになっている。 「ロードモナーク」はまったくの 新作だけど、「ルーンワース2」 は前作がMSXで出ているにも 関わらずいまのところMSX版 の報告は来ていない。なんだか、 「ブライ下巻」みたいなノリになってきたと思わない? なんと なく尻切れトンボのような気が して気持ちがわるいと思うけど。

えー、本当っすか?

「MSXユーザーの皆様へ

パソコンゲーム「サイレントメビウス」(開発ガイナックス・販売ゼネラルプロダクツ)に関して、MSX関係各誌に移植の情報が様々な形で出ております。

しかしながら「サイレントメビウス」は開発当初から、16ビット機で対象としており8ビット機への移植は考慮に入れておりませんでした。

ただ、発売後MSX・88など 日ビット機への移植希望が殺到 し、当社といたしましても皆様 のご希望を無視することはでき ませんので、日ビット機への移 植を考えてみました。

ただし、先ほどの理由から、 そのままでは、ゲームの形を保ったままでBビット器に移植することはできません。そのため、 Bビット機に合わせて移植する



○問題の「サイレントメビウス」。ガイナックスからの移植はない、ということがここではっきりしてしまったが、「ソーサリアン」の例もあることではあるし、まだ抜け道を模索中だ



方法をいろいろ考えてみたのですが、皆様に「ガイナックスのゲーム」として十分に満足して戴けるものを生み出すことは出来ませんでした。

その結果「サイレントメビウス」は、8ビット機への移植は断念せざるを得ないという結論に達したのです。

こういった経過がございましてユーザーのみなさまには誠に残念ですが、今後「サイレントメビウス」をMSXに移植する予定はございません。事情をご理解戴き、悪しからずご了承くださいますよう宜しくお願い致します。」

以上、ガイナックスから編集部に突然送りつけられたファックスである。途中、「8ビット機」と「8ビット器」とか、「皆様」と「みなさま」、「できません」と「出来ません」というような表記の不統一があったので普通は統一したりするのであるが、この場合はファックスの原文のまま、ただ字詰めだけを本文に合うように変えて掲載した。

読んでいて、非観的な言葉を こうも並べられては、ちょっと 閉口してしまう。

今月の記事はここまでにしたい気分である。なんだかなー、 という気分なのである。

恐怖のこれでもか攻撃現る /

ガイナックスのファックスは 読んでいて気分のよくなるもの ではない。人間よくないことを 書くときはどうしても文章がお かしくなってしまうものである。 ここから学べることはそれくら いである。

名前は知らないけど、あなたは88版、つまりオリジナル版の「ソーサリアン」を見たことがあるのでしょうか。もしかして98版との比較だけでこんなこと書いているんじゃないか、と思わざるを得ません。88版の「ソーサリアン」のプロトタイプから見ている人間としてMSX版のクオリティは十分なものを持っていると思う。

無責任なことをいって自分だけいい気になっているところな

んか某雑誌で好きかってなこと 書いている落語家を思い出して しまった。自分1人でそんなこ と考えているんならいいけど、 そんなことで変な評判立てたり しないでもらいたい。みんなの 力でここまでやってきたんだか ら。なんとしてもこのプロジェ クトは成功させたいと思ってい るのだ。でも、いいこと(?)も 書いてある。「「イースIII」や「サ ークII」に続く「ゲームとして成 り立たないゲーム」だ」だって。 「サークII」と同じくらいなら十 分じゃないすか。もう、本当に こういう文章送ってほしくない。 そんなふうに否定的にしかもの を見られないのならそれでもい いけど、こういう場に参加しな いでいただきたい。

「「シムシティ」がファミコンに移植された。同じ8ビット機なので、これはMSXにも可能なんじゃないですか?」というもの。そうなんですねー。ファミコンで出るんだよね。普通のファミコン版とスーファミ版が。でもって、MSXでもできるはずだ、ということでなにやら小さな動きが出ているのも事実ではある。詳報を待て/



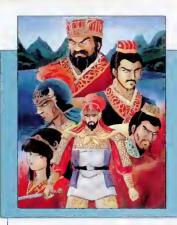








いうの、今までにないゲールコム10周年記念作品。シミュ



mines/s

ルーンマスター三国英傑伝

DSでおなじみのスゴロクゲーム、ルーンマスター シリーズの第3作目が登場。舞台はなんと三国志!

コンパイル 22082-263-6165

5月24日発売予定

媒 体	⊞×3 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	6,800円

RPG風すごろくゲーム、運命はさいころがにぎる

今回もまえの「ルーンマスタ ー」と基本システムは同じ。画面 に表示されるサイコロを振り、 出た目の数だけコマを進めるス ゴロクゲームになっている。

フィールドはRPG風なマッ プになっていて、途中にはさま ざまなイベントが配置してあり、



○これがふだんの画面。左上がサイコロを振る器の人。中央が ップ、右がモンスターのサブ画面、下段が全員のHPなどなど

1回休み、などおなじみのもの から、戦闘、クエストの依頼と いったBPG的なものもある。 これまでとの大きな違いは、三 国志を題材としている点で、シ ナリオは、「黄竹の乱」「蜀建国」 「三国の時代」の3つが用意され ている。もちろん、各シナリオ

> にはそれぞれ異な った目的があるし、 選べる4人の英雄 も違ってくるので 自分の好きなシナ リオでプレイでき るぞ。

ルーンマスター シリーズは駒であ るキャラクタがパ ラメータをもち、

ゲームをもりあげるアイテムたち

アイテムのほとんどは、村の道 具屋に売っている。アイテムは 単に体力を回復するものや、移 動に便利なもの、プレイヤーの パラメータの上限を上げるもの などさまざまなものがあるが、 なんといってもこのゲームの醍



金仙丹

Q兵力(HP)を100回復。 および病毒などからの状



密 書

成長していくのが特長だったけ

ど、今回は武将登用で成長して

♂指定した対戦プレイヤ 一の武将を6分の1の確 率で引き抜く

間のかけひきを盛り上げるアイ テムとして、孫呉の書、密書な どがある。これらのアイテムは、 対戦相手がいちばん嫌がるとき に使うと効果てきめん。 早馬

翻味は、対戦相手の足をひっぱ

るアイテムだろう。プレイヤー



Gサイコロを2個いっぺ んにふって出た目を合計 した数だけ進める



孫呉の書

用できるかどうかが違ってくる

から、常に英雄としての行動を

❻指定した対戦プレイヤ -に出た目の5倍のダメ ジをあたえる

忘れないで行動しておく必要が いく。在野武将を登用するとき、 あるぞ。

シナリオイで選べる英雄は、三国志のなかでももっ

っとも有名な4人だ。それぞれの特徴をふまえた上

で自分のプレイヤーを選ぼう!

プレイヤーの魅力によって、登 登場武将は各シナリオごと64名。登用、 引き抜きもあり

今回の成長システムは、武将 の登用によって行われている。 在野武将は各シナリオごとに64 人いて、マップ移動時に浪人と 出会ったときに登用する。また は他のプレイヤーから引き抜く こともできる。しかし、プレイ ヤーに設定されている、人徳、 知力、武力、名声の4つのパラ メータとの相性によって、その 武将が味方になるかどうかが変 わってくるので、常に英雄とし ての行動に気を使わなくてはな らないというわけだ。

引き抜きは密書によって行わ れる。他の3人の足をいかに効 率よくひっぱるかがゲームのポ イントなので、相手がいちばん ダメージをうけているときに行 うと効果的だろう。

シナリオ14人の英雄で選べる4人の英雄











登用・引き抜ける武将たち

途中で出会う浪人を登用すると きには、プレイヤーの各パラメ ータが成否に関係する。他人の 武将を密書によって引き抜くの は、金はかかるが確率の問題な ので、どんどんやったほうがい い。右で紹介しているのはシナ リオ1の一部の武将たちである。



他人の武将⇒引き抜き



106

すごろくならではの飽きさせない数々のイベント

マップ上にはさまざまなイベ ントが配置(仕掛けられてると いうべきか?)されている。これ らは、1回休みや、パラメータ の回復、ある特定のサイコロの 目を出さないと先に進めない



(これがつらい/)などいろいろ ある。自分がつまずいてるとき に、相手に「お先に~」といわん ばかりに、すいすい行かれたと きのくやしさは、まさにスゴロ クならではのものだ。











もちろんRPG風の戦闘もあるぞ!

マップ上を移動していると、 ある決まった場所で、戦闘画 面に突入する。戦闘で闘うを 選択するとサイコロの出た 目+AT値を敵に与えられる。 妖術はサイコロの出た目で倍 加されるので戦いを優位に進 められるが、MPが消費され るので、多用はできない。妖 術は、ここぞというときに使お う。もちろん、不利だと思った ら、早めに逃げることも大切だ。 ここで妖術を紹介しよう。





- ●縮地法=出た目の2倍進む
- ●七星念法=HPを50回復
- を1あげる



効果の大きい妖術を使い無駄使いはさけよう

- ■風気の術=1D(サイコロ1 個をふって出た目。以下も同様) のダメージを与える
- ●火穀の術=2口のダメージ







- ●水竜波=3Dのダメージ
- ●地雷=4□のダメージ
- ●爆火殺=50のダメージ

村によろう 旅に疲れたら、

プレイヤーが、武器の購入や 道具などの補充をしたいときは 村によるといい。

また、HPやMPの回復もで きるが、元気満々でそれほどの 用がないときは通過したほうが いい。なにしろ先を急ぐのだか



○広場で兵力(HP)の補給ができる

ら。もし金に余裕があって、他 のプレイヤーよりも進んでいる のなら、競猿をしてみるのもい い。ただし、財テクにはあまり すすめられない。熱くなって(ハ マって)余計お金をすってしま うかもしれないからだ。





雄たるものは村人の願いを聞いてやる



村人からとうとつに依頼される 願いは、めんどうでも聞いてや ることが大切だ。村人からの依 頼をはたすと、名声や人徳がア ップするので、武将登用のとき に、影響してくる。頼まれたら いやだとはいえないところが英 雄のつらいところだ。

シナリオ2と3だってあるぞ!

さて今回はシナリオ 1 しか紹 介できなかったが、ここでかん たんに残りの2つのシナリオを 紹介しよう。

シナリオ2「蜀建国」で選べ る英雄の劉備、曹操、張魯、孫権 が、蜀を我がものにせんと、権 謀術数をめぐらせる。

シナリオ3「三国の時代」では、 司馬懿仲達が守る魏国を、諸葛 亮、孫権、孟獲、雍闓が覇権を 争うぞ/





FANNEWS

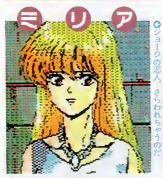
ノイ・ガン

フィールドタイプRPG+美少女という最強のコン ビがこのソフト。おいしすぎるわあー!

エルフ 2303-5386-9022 発売中

媒 体	×6
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	6.800円

さらわれた恋人をさがしに行くのだっ!



ステロイドというロボットに 恋人のミリアをさらわれてしま った主人公ジョージ。彼女を助 けるため彼は町はずれで見つけ た壊れたステロイドを修理して それに乗りこみ、日つの世界を



冒険するというフィールドタイ プのRPGがこの「レイ・ガン」

冒険の途中にはなぜか女の子 が捕らえられていて、彼女たち を助けることでアドバイスをも らったり、ステロイドをレベル アップさせてもらったりする。 なかには敵となってジョージに 挑んでくる女の子もいるぞ。は やくミリアを助けなきゃ/



バールもあるのだ!! つちい)



とにかく、ミリアを助けるために は戦うしかない! 戦闘はドラク エタイプのコマンド選択方式でか んたんだ。ジョージの乗るステロ イドは弱いから、回復の泉などの アイテムを駆使しながら戦うこと



になるが、序盤はつらい。女の子 に出会って特殊能力を強化しても らうまでは2匹以上のステロイド と出会ってしまったら戦わないよ うに。運を天に任せて逃げろ! あと、マニュアルにも書いてある ように、セーブはしっかりとして おこう。セーブは3か所までだ。

女の子だらけじゃん! 出てくる出てくる!

子のは・だ・か。これでもかこ れでもかというくらい、セクシ 一生ツバゴックンもののおねー さま方がキミのノーミソを直撃 してくれることだろう。こらこ ら、もう鼻血が出てるやつ/ 上向け上を/ ピュピュー/





発売中のNewソフトを再チェック

今月は集計期間が短かったせいも あり、発売されたソフトはちょっ と少なめ。でも、光栄、コンパイ ル、フェアリーテールといった大 御所が勢ぞろいなのであ~る。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2 / 2 +。●はMSX、MSX 2 / 2 +。★はMSXターボR専用。』
はMSX-MUSICに対応したソフト。



3月16日から4月9日 までに発売されたソフト

3月20日 X·na(□)/フェアリーテール/6.800円☑

ピーチアップ総集編(口)/もものきはうす/6,800円[7] 26日

28日 提督の決断(日)/光栄/14.800円 日

提督の決断(日:サウンドウェアつき)/光栄/17.200円

4月9日 ディスクステーション#24(□)/コンパイル/1.940円 3













J&P 売り上げベスト 1

上の期間中発売になったソフトから、 「ピーチアップ総集編」「提督の決断」 「DS」の3本がランクイン。 I 位の「提 督~」は、SLGファンお待ちかねの作 品。6位の「レイ・ガン」は今月のNEWS

でも紹介している美少女RPG。初登場 6位は美少女ものとしては立派。「ファ ンタジーIV」と「FRAY」の2本は、いち ど圏外へ落ちたがまたまた再浮上して st-

*	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
1	1		提督の決断	光栄
1	2		ディスクステーション#24	コンパイル
1	3		ピーチアップ総集編	もものきはうす
1	4	9	ランスII	アリスソフト
	5	5	エメラルド・ドラゴン	グローディア
1	6	_	レイ・ガン	エルフ
1	7	_	ファンタジーⅣ	スタークラフト
1	8	3	ドラゴン・ナイトII	エルフ
1	9	_	FRAY	マイクロキャビン
1	10	_	星の砂物語	ディー・オー

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(4月15日調べ)

ザーの主張

掌型『思い出のゲームあれこれ』

今月のお題は「思い出のゲームあれ これ」。どんなにおもしろいハガキがく るだろうかと、ワクワクして待ってた んだけど、とどいたハガキは実に少な かった。そこで今月は、編集部のゲー ムこぞう「まんぽう」に思い出のゲー ムを選んでもらった。まんぽう、とい う名前からしてもわかるように、この 男は大のコナミファン。まあ、ランキ ングがコナミのゲーム一色になること も、最初から予想はしていたけど、見 事なまでに予感は的中した。それだけ コナミのゲームがすばらしい証拠かな、 これは。

では、このへんで読者のハガキをひ とつばかり紹介しよう。

「私がいちばん思い出に残っている のは「ハイドライドIII」です。ハーベル の塔の179階に雲の石があると教えら れたのにもかかわらず、197階を1週 間もさがしまわっていたという、くや しい思い出があるゲームなのです」 (宮城県/森一弘クン)。

しっかり教えられたにもかかわらず、 ちょっとした勘違いというか思い違い のために、ひどい目にあったという手 紙でした。森クン、これからは気をつ けるようにね。

というわけで、今月はこのへんでお しまい。来月号はというと「もしもボク のMSXがOOだったら……」がテー マだ。「もしも、こうだったらうれしい」 とか「こうだったら悲しい」とか「こう だったら楽しい」とか、なんでもけっこ う。おもしろいハガキにはテレカをあ げるぞ。締め切りは5月末日(必着)。 発表は8月号のこのコーナーで。では では、また来月~!!

Mファン編集部 "まんぼう" の思い出のゲーム



コナミならではのハイテクがぎっし りつまっているのがこのグラ2だ

- 1 グラディウス2
- 2 スペースマンボウ
- 3 ソリッドスネーク
- 4 F-1スピリット
- 5 ネメシス

9位の

ほんとう

- 6 パロディウス
- けっきょく南極大雷険
- 8 コナミのゲームコレクション番外標
- 日 スナッチャー
- 10 メタルギア

なぜかよくわからないが(無責任な やつ)コナミだけになってしまった。コ ナミのゲームには、「MSXだからこそ ここまでやる」というスピリットが感 じられて、新作が出るたびに今度はど んな仕掛けがしてあるのだろうという 期待に胸をふくらませたものだ。

『グラディウス2』はその最たるもので、 音源チップSCCや充実したパワーアッ プ、派手な仕掛けにみちあふれたステ 一ジ構成など、そののちに出たグラデ ィウスシリーズに大きな影響をあたえ た。だから上位なわけ。

ほかに注目するとしたら「ネメシ ス」かな。これは「スナッチャー」につ いていたサウンドカートリッジを併用 することですばらしいBGMを聞かせ てくれる。FM音源にない透明度の高い 音色はスカしていて好みだ。



「ユーザーの主張」への 〒105 東京都港区新橋 4-10-7 1..... MSX・FAN編集部「6月号ユーザーの主張」係



毎年この時期はゴールデンウィーク進行のため編集部はパニックにおちいる。この原稿を書いているのは入稿の締めの2日前。カゼと締め切りの板ばさみでキューキューなのだ。まあ、そんなこんなで、今月も新作情報をおとどけするぞい。



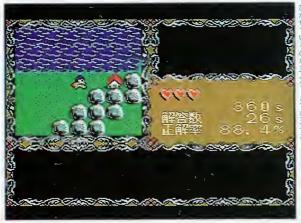
ドラゴンクイズ

- ■コンパイル
- **■ 2** 082-263-6165
- ■6月発売予定

媒	体	200
対応	機種	MSX 2/2+
VR	AM	128K
ジャ	ンル	クイズ
価	価	6.800円

地球上のどこかにクイズ王国という不思議な国があります。 そのクイズ王国の王子は誕生日に送られたドラゴンと遊んでばかり、幼なじみの女の子はかまってもらえませんでした。やきもちを焼いた女の子はドラゴンを連れて家出をしてしまいました。王子はあせって、1人と1匹をさがす旅に出るのでした。

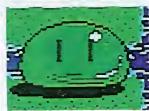
こんなストーリーのRPGラ イクなクイズゲームが、病気な



ひかせているのが主人公、さすが王子だ これがフィールド画面。フィールドの中央で赤いマントを



くらい元気なコンパイルから発 売される。なにがRPGライク かというと、フィールドを歩き まわったり、敵と遭遇して戦っ たり、イベントをこなしたり ······、もうほとんどRPG。-方、クイズのほうは敵の攻撃と して参加する。クイズに正解す ると敵は逃げ出して、お金が手 に入る。お金は、道具屋や宿屋 などで使えるのだ。答えを間違 うと、ハートマークのライフが 減っていき全部なくなるとゲー ムオーバー。ふつうは4択の問 題を3択や2択に減らしてしま うアイテムなんかも用意されて いて、なかなか楽しい。また、



○敵キャラがけっこうカワイイのだ

ゲームはステージごとに進んで行くようになっていて、各ステージに用意されているイベントをクリアしていくとステージクリアとなる仕組みだ。ステージ、数は全部でB、敵の出題する問題数はなんと2000間/ 正解率も表示されるので、友達と頭のよさを競えるのもうれしい?

野球道 I 選手データブック'91

- ■日本クリエイト(タケルでのみ販売)
- ■23052-824-2493(タケル事務局)
- ■5月中旬発売予定

媒 体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	データディスク
価 格	2,500円(税込)

『野球道II』本体ソフトが必要

昨年11月に発売された「野球道II」に81年度版の選手データが発売になる。今回のデータには新人、新外人選手(元木や寺前、内之倉、デラクルーズなど)が新たに加えられ、活躍が期待されている選手や大器晩成型の選手などを育成していく楽しみが増えた。さらに、昨年活躍した選手(野茂や石井、塩崎、与田、佐々岡など)には2年目のジンクスを打ち破ることができる



一がチームにいると監督としては安心なんだけど…… 開幕戦でいきなり2本のホームランを打った清原みたいなヒー(

かどうかということも興味シンシン。また、今回は12球団を投手力、打力、長打力、機動力、守備力、の5つの項目にわけて総合戦力を考慮し、巨人は投手力はいいが長打力がもうひとつとか、阪神は投打ともにダメだなど、昨シーズンやオープン戦の結果から見える91年度のチーム特性を表現している。

なんといっても、実際のペナントレースを横目で見ながら、自分の好きなチームを育てていくのはやめられない。自分の好きなチームがテレビでボロボロに負けていくのを見ながら、「オ

レが監督だったらこうするのに/」とか叫んだことが阪神ファンならずともあるはずだ。このデータブックさえあれば、自分の好きなようにチームを育てられるのだから、こんなにしあわせなことはない。まさに野球ファン至福の1本といえよう。



○「選手データブック'91」のタイトル画面

1 MX Y O - O K B B D M AU .230 HR 0 0 .72 10

て、キミのディスプレイではどんなドラマが起こるだ≥整不足で≦で降板、もっとも相手は中日だったけど……昨年はケガで泣いたあきはら。今年も開業技手だった☆

追跡開発中ゲーム情報

今月はスペースが少ないので短め にドンドンいくぞ。①ライトスタッフ『アルシャーク』/RPG。 「今年はキツイけど必ず出します から、楽しみにしていてください」 という力強いおことばをもらった。 2'グローディア"ヴェインドリー ム」 エメドラをベースにした R PGで、趣向をこらしたイベント や新システムの戦闘シーンなんか が見所。発売日はまだ未定だけど、 開発を開始した模様。③光栄『伊忍 道(いにんどう)・打倒信長』/「S LGとRPGが合体したようなゲームです。戦国時代が舞台になっ ていて、主人公は忍者。6月下旬 にまずPC-88版が出て、MSX 版は……発売日はまだ未定です」 と光栄の高津さん。④フェアリー テール『フェアリーテール海賊 版』(タケルでのみ販売))/フェアリーテール5大ヒット作の美少女が総出演するAVG。美少女ソフト版「書きおろしストーリーつき珍プレー好プレー番組」だそうだ。発売は5月中旬。⑤アリスソフト『闘神都市』/美少女ソフトファンのあいだで話題沸騰のこのゲーム。移植はほぼ決定というから楽しみにしていたい。



◆ノイトスタノフのSF RPG「アルンヤーク」 ※画面写真 まPC-98版のものです



○クローティアの「ヴェインドリーム」 ※画面写真はPC-88版のものです



◆アリスソフトの「野神都市」 ※画面写真はPC-98版のものです



ウチにも いわせて ください

小さいスペ ースながら ソフトハウ スの近況や 新作情報が わかるこの

栄

ムムッ、どこからか尺八の音

が聞こえてきた。オッ、鼓の

音まで……。というわけで『信

長の野望・武将風雲録』がいよ

いよ今月下旬に発売になりま

す。新要素・文化と技術を新

たに導入した信長シリーズの

決定版!! みなさんぜひプレ

イしてくださーい。

コーナー。今月は4段ブチ抜き のコナミをふくむ11社の登場だ。 あっと、おどろくようなことが 載ってるかもよ~んよ~ん。

グローディア

私たちは、ただいま新作RP G『ヴェインドリーム』の製 作に昼も夜もない状態です。 もちろんMSX2への移植も 進行中。MSX2というのは 異色のマシンですから、移植 するにしても、そのよい面を もっともっと出していきたい (鞍田淳史) と思います。

日本クリエイト

野球シミュレーションならお

まかせの日本クリエイトです。

PC-98、88、MSX2の3機

種で好評発売中の「野球道

II」用に、最新の91年度選手

データを収録した『データブ

ック'91が5月中旬に2500

円で発売されますのでよろし

(リ)(オスキデスナー松本)

ナ

ファミリーソフト

5月に入り、新しい学校、学 級にも、だいぶなれてきたん ではないかな。かくゆう私も、 やっと、1/4人前ぐらいの 仕事がこなせるようになりま した。やさしい(?)先輩たち に囲まれて、朱に混じわれば 真っ赤っか、となってきまし た。あ~あ。 (SBY)

に各提督を自由に配備できま す。曲のボレロも復活して、 内容は〇。

◆追跡『パロディウス』再販情報

最近ごぶさたのコナミより、 みんなに耳よりなニュースを ひとつ。先月号のこのコーナ ーを読んだ人は知っていると 思うけど、あのシューティン グゲームの傑作、『パロディウ ス。が再販されたのである。こ のゲームは、タイトルからも わかるようにグラディウスの パロディゲーム。どこのショ ップへ行っても売り切れで入 手困難な状態(なんとMファ ン編集部にもないのだ!)が つづいていただけに、ホント うれしい情報なのだ。

「今回は約2,000本つくりま した。4月23日より全国のシ ョップで販売されてますので、 みなさんこの機会にぜひ手に いれることをオススメしま す」とはコナミさんのおこと ば。な、なんとすでに店頭に ならんでいるではないか。こ れを読んでいるキミ、今すぐ 5,800円プラス消費税分のお金 を握りしめショップへ急げ! このチャンスを逃すな!!

ウルフチーム

くしゅんっ、ズルズルう~う ……。花粉症の私は毎年のこ とながら春先は地獄なのだ。 さらに今年はついてなく、花 見の場所取りに一昼夜上野公 園で過ごしたときにクツは盗 まれるし、雨は降ってくるし ……。誰か私にラックポイン トを分けてくれ~!(柴田)

コンパイル

DS#25は、待望のRPGの 先取りにカーバンクルワンダ ランドを収録し、 5月10日 発売。「三国志」を題材に、サ イコロが画面せましとかけめ ぐる、すごろくRPGの最高 峰『ルーンマスター 三国英傑 伝」が5月24日発売じゃ。

(まいて"CD買って"田中)

ボーステック

『銀河英雄伝説』「のグレード

アップ版『DX kit』が6月14

日に発売になります。シナリ

オは7本。難易度もついた拡

張ルールでプレイできます。

新提督も登場し、好みの惑星

(八巻)

しょう!!

ル フ

最近は寒かったり、急に暖か

くなったり、変な気候ですね。

みなさま、体の調子はいかが

でしょうか? さて、この本

が発売しているころには「レ

イ・ガン」が発売されていま

す。まだ購入していないかた

は、すぐにショップに走りま

TREYTH

(び)

I

入学や入社などであわただし いなか、新しい世界に入った かたも多いと思いますが、読 者のみなさんはもう、その新 しい生活に慣れましたか? 私もこれが初仕事。お互いが んばっていきましょう。これ からもT&Eソフトをよろし くお願いします。(さとう)

もものきはうす

ピーチがなくなったのに、ま だ超大忙し! それというの も現在もものきはうす初のオ リジナルソフト「はいぱぁナ ースアカデミー』を力入れま くって作ってるからです。キ ャラデザは美少女マンガ家の MON-MON先生に頼んで (柴 一美) あるの。





記号の意味⇒無印はMS X 2/2 +。●はMS X、MS X 2/2 +対応。★はMS X ターボR専用。 のついたソフトはMS X-MUS I C(F M音源)に対応。 なお、とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格	
5月	10日 15日 中旬 中旬 23日 24日 30日 下旬	ディスクステーション#25(D)/コンパイル/1,940円の DPS SG set2(D)/アリスソフト/6,800円 DPS SG data2(D:通信販売のみ)/アリスソフト/4,500円 野球道![選手データブック別(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/3,900円 フェアリーテール海賊版(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/3,900円 ナイスミディバックMIDIRA Aセット(R+D)/ビッツー/47,500円 ナイスミディバックMIDIRA Cセット(R+D)/ビッツー/88,800円 信長の野望・武将風雲録(R:サウンドウェアつき)/光栄/14,800円の ポニーテールソフト美少女アルバム(本)/徳間書店 1,380円(税込) ルーンマスター 三国英傑伝(D)/コンパイル/6,800円の 信長の野望・武将風雲録(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円の 信長の野望・武将風雲録(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円の に長の野望・武将風雲録(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円の に表の野望・武将風雲録(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円の エストランド物語(D:タケルでのみ販売)/MEDO/6,800円	
6月	8日 10日 上旬 14日 下旬 ?	MSX・FANフ月号(本)/徳間書店/価格未定 ディスクステーション#26(D)/コンパイル/1.940円の スコアサウルス(D)/ビッツー/価格未定 カクテルソフト増刊号(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/3.900円 銀河英雄伝説II DX kit(D)/ボーステック/4.800円の ピンクソックス6(D)/ウェンディマガジン/3.600円の ・MSXプログラムセレクション(本+D)/徳間書店/価格未定 ドラゴンクイズ(D)/コンパイル/価格未定	
フ月	8日 上旬 26日	MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/価格未定 ディスクステーション#27(D)/コンパイル/ 1.940円回 はいばあナースアカデミー(D)/もものきはうす/ 8.800円回	

発売予定	日 タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
	ナイスミディバックMIDIRA Bセット(R+D)/ビッツー/60.000円 シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/価格未定D フォクシー2(D)/エルフ/7.800円
月以降と発売日末	■エアホッケー(仮称)(D) アスキー/価格未定 ●シューティングコレクション(仮称)(D)/アスキー/価格未定 「ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定 「ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定 「伊忍道・打倒信長(P)/光栄/価格未定 「伊忍道・打倒信長(D)/光栄/価格未定 「中忍道・打倒信長(D)/光栄/価格未定 「中忍道・打倒信長(D)/光栄/価格未定 「中忍道・打倒信長(D)/ジャスト/8.800円 「大使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8.800円 「京庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定 「アンダーボーイII モンスターランド(P)/日本デクスタ/7.800円 毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7.200円「フェスペガス(P)/ハル研究所/価格未定 「ド・ラスペガス(P)/ハル研究所/価格未定 「ド・ラスペガス(P)/バーディーソフト/7.800円 「ビバ・ラスペガス(D)/バーディーソフト/7.800円 「リースト(D)/バーディーソフト/7.800円 「リーカリアン(D)/ブラザー工業/価格未定 「無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7.800円 「アンドッリオラジ・エンブレム フロム ダークネス(D)/ブレイングレイ/ 「一番未定 ローターグローグローズジャパン/価格未定 エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 田碁ゲーム 入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9.800円 アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9.800円 「D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 田碁ゲーム 入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9.800円 「アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9.800円」

NOCLIPO

21世紀都市の息づかい

3月27日、仙台のMSXフェスティバルで

古来、日本の首都は東へ北へと進ん でいく傾向にある。弥生時代には、ど うも日本の中心は九州にあったようだ し、出雲勢力を取りこみつつ、奈良に 落着き、京都で栄えた。その後、実質 的に鎌倉に移り、京都への揺りもどし や戦国時代を経て、以来、約400年もの あいだ江戸、つまり東京に首都機能が いすわりつづけている。

この2、3年、遷都論が本気で語ら れはじめているが、仙台は、上記の歴 史的勢いもあって、次世代首都の最有 力候補である。Mファン編集部を抱え るTIM(ティムと読んでもらおうと したが恥ずかしがってだれもそう読ん でくれない、徳間書店インターメディ アの正式略称)も、仙台CCという最先 端の制作分室を持つ(5月号のFFB で「ファミマガの分室」といわれたとこ ろ。ホントはもっといろいろある)。C Cはカントリークラブではなくて、え









「JUMPERの挑戦」の記録争いに身を乗り出す仙台の男子中高生

ーとなんだっけ。まあ、それはともか く、長い長い長いマクラだったが、今 月は仙台に行った。

主目的は、仙台を皮切りに始まった 恒例MSXフェスティバルの仙台にお ける熱気の観察。副目的は、仙台CC でがんばる元副編少年Sと遊ぼうとい う魂胆。

遊びの話はおいといて、フェスティ バルである。3月27日の仙台は、みぞ

れまじりの雨が降り、Mファ ンのステージ要員・編集部F は「ちきしょう」を連発して仙 台の空に毒づいた。朝、タク シーの運転手さんが、今日は 例年よりも10度低い、といっ ていたのを思い出した。

そういう天候のなか、デン コードーDaC仙台東口店と いう、大きなパソコンショッ プにたどりついた。入ってし ばらくすると、みぞれは雪に 変わり、わたしたちは精神的 に店内に閉じこめられた。そ のうえ、店内の片隅にある短 い迷路のようなところが、フ ェスティバルのスペースだと いう。神よ。悪天候の片隅の 迷路で、お客が1人、なんて ことになったらどうしよう。 しかし、Fがマイクをにぎ

る時間には、このスペースは 若い男子中高校生のにおいで ムンムンすることになった。イベント スタッフ事務局の丹野さんによれば、 仙台のお客さんは義理堅くて、イベン トに来たついでにたいていなにかを買 っていくらしい。 なにしろ、 初日は1 日で数台のターボ日が売れたそうで、 次期MSXユーザーは着実に増えてい るようだ。うう、そんなお定まりの結 論を書きながら、男子中高生のにおい をまた思い出したわたしでウゲゲ。



場所の主力はやはリAIST



MSX用ソフトもズラッとある。エメドラは売り切れ

「ソーサリアン」完成間近の情報をガンガン/ 「武将風雲録」の大判マップ付き//

© 徳間書店インターメディア 1991 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁

●発売 徳間書店

●発行・編集 徳間書店インターメディア

PUBLISHER

栃窪宏男 EDITOR & LEPRECHAUN

山森尚

EDITOR IN CHIEF

北根紀子

SENIOR CONTRIBUTING EDITOR

山科敦之 EDITORIAL STAFF

加藤久人+鴇田洋志+引田伸一+福成雅英 ASSISTANT EDITORS

岡田忠博+川井田茂雄+川尻淳史+佐伯憲 司+鈴木伸一+所正彦+諸橋康一+山本晃

央+渡辺庸 STAFF PHOTDGRAPHER

浜野忠夫

CONTRIBUTORS

高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦

十星野博和

●制作 ART DIRECTOR & COVER DESIGNER

井沢俊二

EDITORIAL DESIGNERS

井沢俊二+高田亜季+デザイラ(釜田泰 行+柳并孝之>+ TERRACE OFFICE+清水 保邦

ILLUSTRATORS

川津弘臣+しまづ★どんき+中野カンフ 一!+野見山つつじ+成田保宏+南辰真

COVER ARTIST 佐藤任紀

COVER PHOTOGRAPHER

矢藤修三 FINISH DESIGNERS

侑あくせす+(株)ワードポップ

PRINTER

大日本印刷株式会社

EDITORIAL * AIR

◆似て非なるもの。目次を見ると「スペ ック表の見方」の⑤に「備考欄」と書い てある。文字で見ただけではなんとも 思わなかったが、口に出してみるたび に「李香蘭」を思い出すのはわたしだけ だろうか◆このまえ、ひさしぶりに行 った定食屋で妙な料理を見つけた。「脳 味噌焼き」。ライスとトン汁などもつい てセットになっている。珍しいので頼 もうとしたら、ただの「豚味噌焼き」だ った◆統一地方選挙のおかげで、新聞 を見るたびにトイレを思い出す。やた らにおどる「民意」という文字が、わた しにはどうしても「尿意」に見えるのだ ◆ちょっと無理があるような気もする が、「全国」と「金玉」。わたしは、最初、 ほんの一瞬だけ、あの有名なゲームを 「信長の野望(金玉版)」と思いこんでい た時期がある◆もちろん、うそだが。

AD * INDEX

アスキー	表 3
コンパイル	76、77
東京カルチャーセンター…	75
志間書店	79、80
電子技術教育協会	43
ブラザー工業	表 2
公下電器産業	表 4
5 H & / = / 7 H	75

ASCII

洋戦争当時を元に設定され ている。

敵艦・航空機隊の位置 は、レーダーで捕捉す るまでわからない。



20、それぞれ使えるユニッ シナリオ両モードあわせて 知恵比べ、それがフリート 2つの艦隊を戦わせる、プ 5戦場の数はキャンペーン コマンダー■だ。マップ即 レイヤー対コンピュータの



に追いこむことがプロトン

万の犠性を最

価格 9,800円 (表示価格には消費税が)

対応機種: WSX2 (VRAM128K) MSX2+、turboRでも動作します。 2メガROM

- ●データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- ●MSX-MUSIC対応→FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- ●完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

MSX2はアスキーの商標です。



本格派海戦 ミュレ ション

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキ



一ボRから MSXの業

ターボRの実力の

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理 速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍 しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機 能など驚異の機能を満載。MSXをますます 面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した

DS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶メインRAM 実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶音声が録再できるPCM録再 -ク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる ▶内蔵ワー 対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用

MSX 2 MSX 2+のソフトも使用できます。 ● 匹3・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)

Human Electronics 松下電器産業株式会社